

www.game-exe.ru
ОКТЯБРЬ 2001
GAME
EXE
КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ
ects
2-4 September 2001
ExCeL London
Gothic
КОНКУРС
SERIOUS SAM
НА ЛУЧШУЮ КАРТУ
4 601357 000055
Рекомендуемая розничная цена журнала — 60 руб., без CD — 42 руб.
ГЛАВНЫЕ РОЛИ



www.game-exe.ru
GAME
EXE
КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ
ОКТЯБРЬ 2001
КОНКУРС
SERIOUS SAM
НА ЛУЧШУЮ КАРТУ
ects
2-4 September 2001
ExCeL London
Gothic
Wizardry 8
Divine Divinity
Рекомендуемая розничная цена журнала — 60 руб., без CD — 42 руб.
4 601357 000055
ГЛАВНЫЕ РОЛИ

МЕДВЕДЬ В МУРАВЕЙНИКЕ

Давным-давно прошли те счастливые времена, когда квесты выстраивались в очередь, чтобы записаться ко мне на винчестер. И что за квесты это были — не передать, один другого краше и интересней. Теперь ситуация изменилась, и очередь сильно оскудела. Остается лишь вспоминать о прошлом и ностальгически ворошить рукой в ящике стола в поисках дискетки с пометкой "King's Quest".

RINGWORLD: REVENGE OF THE PATRIARCH

Жанр
Квест

Дата выхода
1992 г.

Разработчик/издатель
Tsunami Games

ОС
MS-DOS

Вы заметили, в последние годы игрорынок просто кишит различными сиквелами, аддонами, продуктами противоестественного франчайзинга и страхолюдными клонами. Маститые издатели раз от разу наживаются на одном и том же проекте под сменной штукатуркой и тем довольны. А все почему? Доигрались. Боится рядовой народ новизны. Шаблонного продукта хочет на полках какой-нибудь лавки. Понять покупателя можно — устали люди обжигаться на всяких недоделках экспериментального характера. До сих пор чураются непонятных названий и тянутся обожженными пальцами к знакомым надписям.

Как в таких вот нечеловеческих условиях выделиться маленькому разработчику без роду, без имени? Каким образом сделать из своей игры конфету для любого из пяти человеческих чувств? Да просто же. Поиграть в бестселлеры, набраться чужого положительного опыта. Кое-где подсмотреть, что-нибудь подслушать. Лицензию какую-нибудь гиперпопулярную ощупать со всех сторон и навыворот, а потом не отходя от кассы скроить нечто похожее, но не совсем идентичное, — ведь чем унижаться и просить, лучше стырить и молчать, верно? А если кто что заподозрит и на ковер вызовет, можно смело отбрехаться: вона, у ваших монстров всего два глаза, а у наших мордоворотов хвост зеленого цвета. И не придерешься.

ACME

Раньше-то как трудовой человек из положения выкручивался? Садились, сочиняли, рисовали, издавали. А люди покупали, людям нравилось. То ли действительно здорово получалось, то ли сравнить было не с чем. Как им это удавалось? А бот его знает...

К примеру, собралась в кружок группа энтузиастов, бурно что-то обсуждают, размахивают пивной тарой, расплескивая пену на соседей. Идеи плотным киселем носятся в воздухе — хоть топор вешай. Давайте, мол, игру сделаем. Не игру — ИГРИЩУ. Наш спэйсквест. Сюжет будет — закачаешься. Даже упадешь, если качка сильно к земле пригибать начнет. Что там в телевизоре теперь популярным считается? Star Trek, с тех пор и до сих пор? Ну и отлично. Есть у них, бравых девелоперов, на примете один парень, Larry Niven, очень перспективный фантаст, большой поборник традиций sci-fi (или просто плагиатор) — вот он-то и создаст для будущего игрохита самый что ни на есть оскароносный сюжет про космос с огромными межпланетными станциями (это во все времена модно, не спорьте даже) и многообразием жизненных форм. Не забыть бы еще о злобных предтечах, породивших около трети существующего населения галактики, перебивших еще одну треть, поработивших всех остальных, и нежданно-негаданно ко всеобщей радости сгинувших. Это, товарищи, не бред, это форменный Known Space получится, если по-русски вам сказать. Пусть хорошенько мир прорабатывает, у девелоперов в рукаве припрятана великолепная идея: все непонятные слова, что не удастся логично вклеить в диалоги персонажей, надо занести в суперкомпьютер и поставить энту арифмометрическую годзиллу в игре на самом видном месте — пусть дорогой игрок полистает статейки, почитает, посмотрит слайды. Даром что их накопилось уже больше, чем можно написать по масскультовому творению M.R.Strajinsky. Просвещение, так сказать. Мы ж не хотим, чтобы персонажи общались друг с другом посредством энциклопедической информации по данной вселенной, изредка перемежаемой именами действующих лиц. И игроки такую солянку неадекватно воспримут. Пусть уж лучше персонажи игры непонятными терминами друг друга бомбардируют — так оно жизнеподобнее выглядит. Атмосферы даже добавляет. Игрок сразу же окажется не в своей тарелке, а где-то там, на окраине собственно Known Space. Ей-ей, приятные ощущения. Такого гипса после очнулся у меня еще ни разу не было.

DAS MODEL

Тут в кадр вплывает некто. Фамилия — Quinn, покуда неизвестный широкой общественности наемник с двухсотлетним стажем. Герой — ого-го, человек-грузовик (ага-ага, полюбуйтесь, какая inventory просторная). Сам Че Гевара такому лишь в денщики годится, за лимонадом бегать. Один из энтузиастов берется за карандаш, старательно набрасывает профайл героя и гордо демонст-





рирует подельникам. Те с благоговением взирают на давно небритого и слегка отощавшего за время странствий Роджера Вилко в комбинезоне кислотного оттенка. Присовокупите к получившемуся индивиду характеристики классического киногероя из американского вестерна 60-х: нетрадиционное чувство черного юмора и станнер (это, детки, такой футуристический револьверчик) за пазухой. Добавьте полное отсутствие каких-либо межрасовых комплексов. Звезда. Можно сказать, начинающий Сталлоне, если вы понимаете, о чем я. Не понимаете? Ну, скоро сообразите.

Компаньоны некоторое время молча смотрят друг на друга и вдруг вспоминают, что такое рейтинги. Тыча пальцем в Wing Commander и поминутно косясь на MOO, все дружно рисуют хиппующего гуманоидного тигра с татуировкой в виде змеи на левом ухе. Что они хотели этим сказать? Хитрый гад и выпить не дурак? Как-то не вяжется это с образом свежеиспеченного помощника главгероя Куинна, представителя расы Kzinti. По замыслу Ларри Нивена, kzinti — вспыльчивые, злопамятные, подозрительные и свирепые твари. Сначала стреляют, а потом проверяют наличие документов. Перестраховщики, в общем. Даже язык себе придумали полузвериный, полунепроизносимый. "Язык героев" называется. Максимум, на что хватает человеческого "негероического" мозга, — выучить пару несложных фраз. Еще бы, там и слов-то нет — сплошное рычание и щелканье челюстями. Это вам не с домашней кошкой мяукать.

Kzinti — они, по мнению разработчиков, вроде космических команчей. Вот, посмотрите на могучего помощника главного героя. Звездолет у него вовсе даже не звездолет, а Lance of True (потому что пилот — ярко выраженный борец за правду), да и сам он не кто иной, как Seeker-of-Vengeance. Захотелось ему так. Ищущий-кому-бы-наподдать-по-шее — благозвучно, правда же? Хотя на самом деле в паспорте у товарища значится просто Iacch-Captain (вроде "зовут меня полковник, звание — сами видите"). Колоритная личность, что и говорить.

Именно он, Ищущий, пойдет в каньон спасать племя аборигенов — им, видите ли, вопящий дьявол ночами спать мешает. Пошел, поговорил, даже люля-кебаб из ночного хулигана делать не стал. Так съел, свежепойманным. Что им, кошкам? Именно он, Ищущий-славы, потом попадет в глупую ловушку благодаря своей кошачьей независимости. А Куинн отправится спасать чью-то кошачью шкуру. Наконец, именно он, Ищущий-неприятностей-на-свой-хвост, втянет Куинна в безумную авантюру с угоном Emperial HyperDrive Destroyer (by the way тот самый Lance of True). А еще он виртуозно ругается. Примеров не будет по этическим соображениям.

УГНАТЬ ЗА 9 НАНОСЕКУНД

Вы уже в курсе особенностей характера kzinti. Что случится, если их по-настоящему разозлить? Страшно подумать. А тут патриарх всея kzinti-империи намедни из газет узнал, что им МАНИПУЛИРОВАЛИ. И не кто-нибудь, а травоядные представители коварнейшей расы под названием Puppeters. Мало того, они еще и не местные — прилетели прямиком на своих пяти планетах всем скопом из центра галактики и сели на шею честным kzinti, проныры интриганские. Представляете, какой скандал закатила августейшая особа? Жуть. Желание мести снесло венценосную голову с катушек, и над всей галактикой нависла угроза грандиозной войны.

События завертелись в сумасшедшем темпе. Император приказывает задраить люки Emperial HyperDrive Destroyer и распылить родную планету кукловодов на атомы. Зашедший на рюмку чаю к старым знакомым Куинн попадает под раздачу и, спасая собственную шкуру, участвует в самом нахальном угоне транспортного средства за всю историю. Emperial HyperDrive Destroyer. Нет, не ослышались. Да, невероятно, но факт — укатили прямо из-под носа у дворника с лазерной берданкой и ультразвуковым свистком с сабвуфером. И бортмеханика женского полу в заложники взяли и всякие непотребные файлы с пятидюймовой дискетки насильно смотреть заставляли. Промыли мозги, что называется, по полной программе. А то, понимаете, больно шустрый и патриотический механик попался. Даром что женщина, а все туда же, грудью на амбразуры — силовые кабели от межзвездного двигателя вздумала перекусывать. Хорошо, вовремя успели ее на свою сторону переманить с помощью станнера.

Вы представляете, какую истерику устроил император, когда взглянул вечером на пейджер? Война объявлена, а томагавки все покрадены. Тут даже сердце флегматичного финна не выдержит, чего уж говорить об импульсивном императоре. Двое суток валерьянкой отпаивали, да еще сутки трезвели. Кошки все же.

А что же наши самогонщики? Не успели стряхнуть с хвоста погоню, на связи уже дежурный puppeter, опять реализует грязный шантаж. Как вам, ребята, небольшая прогулка на Ringworld в поисках древних артефактов? Дорогу найдете сами, тут недалеко, два парсека прямо и один направо.

RINGWORLD

На поверку Ringworld оказался довольно-таки интересным местом. И дело не только в том, что атмосфера на этой планетке создана искусственно и удерживается с помощью огромного метизно-листового изделия замкнутой формы. Местный вождь, кстати, хорош — выпрашивал у пришельцев-с-неба огненную воду и пытался спаивать ею бортмеханика, только-только переставшего падать в обморок при виде станнера. Веселый господинчик, жаль только, жадён невообразимо. Не хотел отдавать космическое яйцо. А ведь законы туризма для всех написаны: вещь, лежащая на земле более двух минут, считается утерянной.

Что можно сказать напоследок? Общий настрой игры передать сложно. Представьте себя в муравейнике, на который только что сел медведь, — вперед, скорей, бежим, скорей, куда — не знаю, почему — не важно, все что как. Вы попадаете в гущу событий, ничего не понимая, носитесь со всеми наравне, и лишь спустя некоторое время на вас внезапно наваливается тонна информации. Мол, изучай — не хочу. Это вы наконец-то сообразили, что давно уже бежите не по муравьиным туннелям, а по медвежьему боку. Подход, конечно, интересный. Совершенно нетрадиционный для квестового поголовья, где все с чувством, с толком, с расстановкой. Разве могу я после этого сказать о Ringworld что-нибудь плохое?

А в 1994 году увидела свет игра Return to the Ringworld. Сиквел то бишь. Показатель? Однозначно.

Александр Металлургический.

ЧИСТО АНГЛИЙСКИЙ СМЫСЛ, ИЛИ PAZНООБРАZИЕ УБИЙСТВА



"ЧИСТО АНГЛИЙСКОЕ УБИЙСТВО" VS. "PAZНООБРАZИЕ ИМЕЕТ СМЫСЛ",
СТР.44-49, #8'01

"ПЕРЕСТРЕЛКА В СИРЕНИ" VS. "ЗАЧЕМ МЫ НА МАЛЬДЕНЕ?"
СТР.30-37, #8'01

Добрый день (не ночью же вы это читаете!). Можно я немного порассуждаю о двух клинических случаях, а конкретно о Z2 и Operation Flashpoint? Заранее условимся, что жанровые принадлежности не рассматриваются, т.к. и в первом, и во втором случае можно обвести свой выводок в рамку и отправить прямиком в гости к OMX, но при этом необходимо иметь недурственную реакцию и умение выписывать мышью нехилые кренделя в стиле кровавого старца.

Начнем с англичан, хотя и чехам тоже, безусловно, достанется.

Итак, Z2. Наше все. С этим я, пожалуй, соглашусь, наши-то действительно все. По очереди запустим Z и Z2, благо первый обладает чудесным свойством работать даже в тех операционных системах, о существовании которых в то время не догадывался даже сам Большой Б. (что вы, что вы, совсем другой...). В обоих продуктах есть заставка (отсутствие таковой является признаком продукта высшей пробы или его полной противоположности), причем если в Z ее хочется пересмотреть еще как минимум пять раз, то в Z2 желания смотреть нет вообще. Странно, правда?

Все, что осталось от чистого драйва номера 1, — звук. Озвучка хороша. А вот сами картинки, прямо скажем, так себе. Комиксы? Позвольте, в наше время принято делать комиксы не иначе как чуток подразмазав отличные фотографии в "Фотошопе", добавив туда классную музыку, криво ухмыляющегося главгероя с омофонимической (я правильно написал?) фамилией и употребляющего фразы типа "He was trying to buy more sand for his hourglass. I wasn't selling any". Причем повествование должно вестись в прошедшем времени. Ну, вы поняли, да?

Переходим непосредственно к процессу производства и уничтожения. Картинка из Z все еще радует глаз, некоторым ЦыЦклоунам до такого уровня как до Иркутска на карачках (передавайте Фрагу привет). Z2 не отстает и всячески пытается притвориться Ground Control'ом. Получается не очень, но фору другим поделкам все еще дает. Правда, в отличие от Ground Control'a, все это еще и тормозить умудряется, несмотря на отсутствие гильз и прочих излишеств. Ну и ладно. Продолжаем играть (про Z опущу, все и так все знают), вот штаб, вот роботы толкутся, все на месте. Немного смущает вертолет и подозрительно похожие на "Хаммер" джипы. В том плане, что техника закрытая, а это сразу вызывает нездоровое предчувствие, что выбивать вражеских grunt'ов из-за рулевого колеса теперь ни-ни (как выяснилось позже, grunt'ов вообще списали на берег). Ах, снайперы говорите? Ну ладно, отбоярились.

Примерно к тому моменту, когда закончится неравная борьба с камерой, в гости к нам пожалует небольшая вражеская зондер-команда. Следуя хитрым, недоступным простым органическим существам, тактическим и стратегическим замыслам, вновь прибывшие безошибочно вычисляют самую многочисленную и хорошо вооруженную группировку наших ребят, на которую незамедлительно нападают. Получив бронированным сапогом точнехонько под systolic motivator, агрессоры разлетаются на разноцветное полиговно. Воодушевленные первой победой, тут же оглядываемся в поисках ближайшего флага, но обнаруживаем лишь висящие в центре каждого сектора техногенные погребальные урны с цифирью. После захвата пары таких убеждаемся, что это и есть флаги. Попутно обнаруживаем новую "фичу", а именно возможность строить все и везде. Ну, в Z тоже можно было пушечки расставлять, но чтоб вот в таких эпических масштабах... Правда, возможность строительства всего и везде ограничивается еще одной новой "фичей" — у нас появились деньги.

Деньги. В Z. Их, конечно, можно назвать как угодно, но суть от этого не изменится. Так вот, эти самые деньги набираются тем быстрее, чем больше мы контролируем территорий. Это мгновенно обнуляет весь смысл территориальной войны, можно было просто заставить добывать из нефтяного золотоисточника ману и не устраивать всей этой клоунады с захватом территорий. Если в Z контроль над земелькой был самым важным элементом игры, то теперь он превратился в досадную помеху. Нам не нужно удерживать абсолютно невыгодный с тактической точки зрения сектор только потому, что в нем находится единственный на всю карту бронетанковый завод. Мы можем построить пять таких у себя на базе. Решение об уничтожении какого-либо сооружения теперь не имеет практически никакого влияния на дальнейший ход событий. В Z же подрыв фабрики был самой экстренной мерой, изменявшей тактику прохождения миссии вообще.

Дальше — больше, запчасти попавших под раздачу роботов и техники не подлетают вплотную к камере (следовательно, нет и желания писать "развалинами удовлетворен"), у всех юнитов появился ярко выраженный health bar (больше не будем определять самочувствие танка по количеству вытекающего из него масла), нельзя пробивать стратегические ходы сквозь горы, а возможность клепать технику в неограниченных количествах порождает неведомое номеру 1 явление — tank rush. После получаса игры вырабатывается рефлекс захапать столько территорий, сколько сможешь поначалу удержать, наштамповать огромную кучу (формаций нет и не будет) самых крутых из доступных юнитов — и применить раш.

Качество перешло в количество. Все. Дальше нас просто ставят во все более невыгодные условия. Имеется огромное множество разных юнитов, по большей части представляющих собой вариации одного и того же танка, только с разными суффиксами и префиксами (прям как в Diablo). Поставленные mission objectives только отвлекают и убивают суть Z, войну ради войны, они синие — мы красные, остальные причины вторичны. Сюжет (есть, иначе откуда бы взялись objectives?) крутится вокруг "крота" в стане красных и некоего omega device, местного аналога вируса "i love you". Очень скоро играть становится скучно, а все усложняющиеся миссии (AI учится, как в Conflict Zone? — три раза "ха!",

просто ему каждый раз дают все больше танков) превращают процесс "игра" в процесс "работа". За которую, как известно, нужно платить, а тут, извиняюсь, все наоборот. Царь получился не настоящий. Говоря общедоступно, Bitmap Brothers со всего размаху села в лужу рядом с Lionhead. Все вроде бы ничего, а не цепляет, рядом с гигантскими тамагочи могут жить только роботы. Увы.

Теперь перейдем к чешским товарищам.

Первое упоминание о пациенте, кажется, было аж в 3-м за 1999 год номере (стр.16) одного небезызвестного издания, которое все никак не желает разродиться вторым томом высоко ценимой в определенных кругах "Книгиигр". Operation Flashpoint по сути своей представляет опасный эксперимент по типу Hidden & Dangerous (или Commandos). Авторы решились внести в игру то, чего еще никто не делал. Собственно, до выхода демо-версии никто не верил, что это возможно — сделать игру, в которой есть все: и огромные открытые пространства, и реальное оружие, и возможность управлять всей техникой (т.е. вообще всей!), и ведение общевойскового боя, и еще черт знает что. По отдельности все это уже было, но собрать воедино смогла лишь Bohemia Interactive.

Само собой, в плане реализма есть некоторые поблажки, но ведь немало людей не желают иметь с симуляторами ничего общего, и поэтому первый же боевой вылет Сэма Николса (да, комрад Леонов, здесь есть еще и летчик) на A-10 явился бы для них непреодолимой преградой. Сам размах проекта автоматически является причиной многочисленных ошибок. Собственно, по началу вся игра кажется одной большой ошибкой. Как вам, застрять в грузовике в самой первой тренировочной миссии? Ошибок много, они будут преследовать вас везде, вплоть до последней миссии, которую проще всего пройти, воспользовавшись... ошибкой.

Несмотря на это, играть чертовски интересно, захватывает. Вокруг кипит жизнь, все куда-то едут, по радио бесконечные переговоры, где-то вдалеке слышится стрельба. Вертолеты, грузовики, солдаты — все вокруг находится в постоянном движении. А главное — вас окружают живые люди! Они читают газеты, они пьют кофе, они воодушевленно мочат бандитов в сортире. Боевые действия тоже выглядят "на ура": ураганная стрельба, мелькают "трассы", взрывы, много народу, поначалу не разобрать, где свои, а где враги (все, естественно, играют на Veteran'е, ибо галюциногенные указатели цели и психоделические идентификационные маркеры на юнитах есть зло). Потом приноравливаешься, русских выдают характерного цвета приклады автоматов, а боевую технику начинаешь различать по силуэтам, по "трассерам" же безошибочно вычисляешь пулеметчика.

Через некоторое время начинаешь криво смотреть на играющих в Counter-Strike. Говоришь, упал с лестницы и в полете попал террористу точно в глаз из снайперской винтовки? Молодца! А пробовал ли ты попасть в сарай после марш-броска в полной выкладке, когда дыхание сбито, руки трясутся и автомат элементарно не удается держать прямо? А знаешь, что с 400 метров человек выглядит маленькой серой букашкой? А если он при этом еще нацепил ghile-suit и смотрится средних размеров кустом?..

Неприятной стороной всего этого действа является заскриптованность происходящего, т.е., переигрывая миссию, в атаку мы всегда бежим по-разному, но с одной и той же стороны. Если должен приехать вражеский танк — он обязательно приедет (есть, правда, объекты, вероятность появления которых не 100%, но их мало и погоды они не делают), а эвакуироваться мы будем всегда в строго определенный район. В некоторых миссиях доступны несколько (два, если не считать героической гибели) вариантов концовок, второй вариант обычно выдается в том случае, если миссию вы прошли "так себе", и приводит к прохождению дополнительного задания, показывающего, как вы теперь все расхлебываете. Применение скриптов и тригеров — причина нелепейших ситуаций, когда, выкосив все живое в округе и уже прокручивая дырку в гимнастерке для ордена, вы получаете приказ немедленно отступать, так как "силы слишком неравны, и этот бой вам не выиграть". Жуть.

Впрочем, уверяю вас, в процессе первого прохождения вы ничего этого не заметите.

Арсенал доступного оружия не слишком велик и представляет собой наиболее ходовые образчики огнестрельного железа. Немного смущает наличие у русских пулемета M-2, но в остальном все в порядке. Стрелять из СВД сплошное удовольствие, дальномер и сетка поправок реально откалиброваны и работают. (Тут надо передать привет тов.Судакову, чей печально известный дом №52 самым беспардонным образом загораживает мне панораму на "кинотеатр" с гордым названием "Орбита" и тем самым не позволяет вести прицельный огонь по тусующимся перед ним по выходным дням "поколениям пепси".)

Сюжет не слишком хорош, но зато изображает политкорректность (русские плохие, но не все, а лишь их часть под командованием генерала Губы). Но большую часть игры вы будете думать вовсе не над тем, кто прав, а над тем, как остаться в живых, т.к. рядовому составу не положено думать, ему положено в атаку.

Словом, налицо очень сильный претендент на "Игру года", Bohemia Interactive & Codemasters тоже жаждут принять участие в дележе сладкого пирога, и у них есть неплохой шанс.



В дополнение я взялся выяснить, как оба пациента выглядят со стороны человека от игр далекого. Для чего был проведен увлекательный эксперимент: открытый на 23-й странице августовский .УЧУ торжественно подносился к носам ничего не подозревающих родственников. На вопрос "что мы видим на картинках?" были получены различные варианты ответов: "на правом верхнем пейзаже — грузовик на дороге, на всех остальных черт знает что, но шибко разноцветное". Такое вот eye-candy. Так или иначе, и в Z2, и в OF я могу показать на танк и сказать: это "супермегахэвитанк" в первом случае, и T-80 во втором. И буду прав. Но T-80 мне нравится больше.

Ну вот, в "аську" упорно стучатся CyberMage с Jester'ом, напоминают, что через 10 минут из La Trinite в сторону Houdan выдвигается вражеский конвой. Все, пошел, аки сеятель, разбрасывать взрывпакеты вдоль дороги, хороший сюрприз будет.

Само собой, все вышесказанное классифицируется как IMHO. И еще большая просьба не считать меня ненавистником RTS, мне очень нравятся C&C (за номером 1), Ground Control и Homeworld без катаклизмов. Это лучшие вещи, и вытолкнуть их с ринга пока не смог никто.

С уважением,

Showstopper (showstopper@chat.ru), .EXE-читатель уже черт знает сколько времени.

Содержание Game.EXE #10'01

НАШ EXE ВЫБОР

SHOGUN TOTAL WAR: THE MONGOL INVASION

Одна из самых волнующих стратегий прошлого года открывает в себе новые грани, среди которых многопользовательская игра в кампаниях и редактор миссий — далеко не самые яркие достижения.

СТР. 80

COLOBOT

…КОЛОнизация посредством роБОТов, однако не надейтесь, что сумеете уклониться и не выучить Си++ до конца игры. Недаром одна из версий Colobot продается специально для школ…

СТР. 84

ОБЛОЖКА ДЛЯ ДОРЧИТАТЕЛЕЙ, КОТОРЫЕ ТАК И НЕ УДОСУЖИЛИСЬ ПОДПИСАТЬСЯ НА ЛЮБИМЫЙ ЖУРНАЛ

ОБЛОЖКА ДЛЯ НАШИХ ДРАГОЦЕННЫХ ПОДПИСЧИКОВ

СПИСОК ИГР, УПОМЯНУТЫХ В НОМЕРЕ





КОНКУРС, СНОВА КОНКУРС!



ГЛАВНЫЙ ПРИЗ КОНКУРСА ПРЕДОСТАВЛЕН ТОРГОВОЙ МАРКОЙ GENIUS



www.genius.ru



Компьютер GENIUS 845
Intel P4 1,7 ГГц, 256 Мб, HDD 40 Гб, GeForce3 64 Мб, DVD-ROM, Sound Maker Live 5.1, монитор Genius 17", колонки Genius SW-5.1 Surround, модем Genius 56K

СТР.107

КОНКУРС

КАЖДЫЙ ИМЕЕТ ПРАВО НА СВОЕГО СЭМА!

Перед вами лежит листок бумаги с контурами будущего уровня, а также готов черновой макет. Если так, то продолжим. Если нет, до свидания. Вам уже поздно начинать.

СТР.108



СОДЕРЖАНИЕ .EXE CD #10'01

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

C&C Computer Publishing Limited

Номер 10 (75), октябрь 2001 г.
В 1995-96 гг. журнал выходил
под названием "Магазин игрушек/ Games Magazine"

117419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д.8.
Тел.: (095) 232-2261, 232-2263.
Факс: (095) 956-1938, 956-2385
2nd Roschinsky Proezd 8, 117419 Moscow,
Russian Federation
Tel.: (+7 095) 232-2261, 232-2263.
Fax: (+7 095) 956-1938, 956-2385
E-mail: post@game-exe.ru
Internet: www.game-exe.ru

РЕДАКЦИЯ
Главный редактор
Игорь Исупов
(garry@game-exe.ru)
Заместитель главного редактора
Александр Вершинин
(versh@game-exe.ru)
Арт-директор
Денис Гусаков
(dgusakov@computerra.ru)
Ответственный секретарь
Николай Давыдов
(ndavydov@game-exe.ru)

Обозреватели
Олег Хажинский (oleg@game-exe.ru)
Господин ПэЖэ (pg@game-exe.ru)
Маша Ариманова (masha@game-exe.ru)
Андрей Ом (ohm@game-exe.ru)
Николай Радовский (nradov@game-exe.ru)

Корреспонденты
Фраг Сибирский (frag@game-exe.ru),
Михаил Судаков (michelle@game-exe.ru)
Александр Металлургический
(ironman@game-exe.ru)
Всеволод Киселев (vsevolod@game-exe.ru)
Алексей Кадыров (alec@game-exe.ru)
Дмитрий Лаптев (dlaptev@game-exe.ru)

Переводы
Антон Исупов (antoni@game-exe.ru)
Мария Горбатова (alita@game-exe.ru)

CD
Кирилл Якобсон (kir@game-exe.ru)

Фото
Наталья Тазбаш (ntazbash@game-exe.ru)

Рекламная служба
Тел.: (095) 232-2261, 232-2263
Елена Кострикина (ekos@computerra.ru)
Служба распространения и подписки
ЗАО "Компьютерная пресса"
Тел.: (095) 232-2165 (kpressa@computerra.ru)
Подписка в США•Subscription in the USA
Victor Kamkin Inc. Тел.: (301) 881-5973,
(212) 673-0776
Техническая поддержка
Евгений Васильченко (sysadmin@computerra.ru)
Печать
IS-Print Oy, Finland
Тираж 39500 экз.
Цена свободная

Учредитель
Дмитрий Мендрелюк





Ohm & Scar

WORLD OF WARCRAFT

www.blizzard.com/WoW

Жанр
Многопользовательская онлайновая action/RPG

Дата выхода
Не объявлена

Разработчик/издатель
Blizzard
www.blizzard.com

ЦЕЛЬНОМЕТАЛЛИЧЕСКИЙ КОШЕЛЕК

ИГРА ОТ BLIZZARD, КОТОРОЙ ВЫ НЕ УВИДИТЕ

Воскресенье, 2 сентября, 10:30 AM. Стенд Blizzard наглухо заперт, единственное смотровое окошко забито изнутри толстой, кажется, 5-миллиметровой, фанерой. Несколько часов как на главной странице (*проф.* морда) www.blizzard.com висит престранная сентенция "In every saga there lies a journey of wonder and imagination", похожая на тэглайн одной из последних соплемелодрам Ст.Спилберга. Делающий периодические пробежки к конференц-залу большой-человек-из-Blizzard **Билл РОУПЕР (Bill Roper)** решительно пресекает домогательства европрессы, не успевшей еще смыть с опухших после вчерашнего Великого Побоища (Британия — Германия 5:1, не шутки) лиц гуашь цветов Юнион Джека.

Замедляет бег. "Russian Diablo II guide?.. Can I get one?.." Конечно, Билл, о чем разговор. Хоть и раритет. По-русски: "Spasibo!" Be our guest.

12:10. Нет, меня в списке нет, но Билл сказал, что я могу пройти. "А ну раз Билл то канешна", — PR-служители Vivendi моментально расступаются, чтобы за моей спиной снова героически сомкнуться перед толпой.

12:20. Первая минута жизни **World of WarCraft** (WoW).

(Все могло быть гораздо хуже: игра, например, могла оказаться по пояс деревянным консольным продуктом вроде жалкого PS2-байстрюка Baldur's Gate: Dark Alliance — сейчас это модно.)

Что означает персонально для вас анонс WoW? Две вещи.

Первая: эту конкретную игру Blizzard в силу Ряда Объективных Причин вам почти наверняка придется пропустить. Средневековые телефонные линии, через которые, хрипя и кашляя, проталкивает байты ваш модем, не вынесут такого насилия над собой. Плюс, посредством единственной сколько-нибудь распространенной в России дебетной карты Visa Electron нельзя оплачивать онлайновые покупки (к каковым относится и абонентская плата за WoW). Также мне хотелось бы передать с этих священных страниц сердечный привет и поцелуй в гланды всем, кто из принципиальных или каких-либо других соображений не покупает лицензионную игропродукцию. Все это теоретически преодолимо, но, несомненно, серьезно проредит ряды российских WoW-пользователей.

Вторая: поскольку в Blizzard есть только две девелоперские команды (собственно Blizzard под командованием Билла Роупера и Blizzard North с большим другом нашего издания Кеном Вильямсом (Ken Williams) во главе), в ближайшие несколько лет всем нам рекомендуется забыть и о StarCraft 2, и о новой вселенной от Blizzard, и о Diablo III. Последнее, впрочем, является скорее хорошей новостью.

Роупер демонически улыбается: "We are orchestrating chaos into the epic scale". Действительно, эпик: история мира WarCraft занимает десятки тысяч страниц, не считая изданных Simon & Schuster пэйпербэков "по мотивам". Именно поэтому WarCraft и был избран в

Заманчивые названия заклинаний не могут скрыть от нас общей уютности интерфейса.





Билл Роупер обещал нам лично, что в War of WarCraft мы посетим немало знакомых по предыдущим играм вселенной WarCraft локаций. Кто мне быстро скажет, какая из них запечатлена на полотне?

качестве первосубстанции для MMORPG: в одном WCII, к примеру, действуют 7 только оркских кланов. Запишите меня, пожалуйста, в Blackrock, во главе которого, как известно даже младенцам, стоит гражданин Orgrim Doomhammer. Кроме того, впереди WarCraft III — героев должно хватить на всех.

Как и национальностей. Роупер: "Пока рас всего три: Humans, Orcs и Taurens — последние первоначально были support race в WarCraft III, выступавшей на стороне орков". Это не окончательный набор — в Blizzard пока не определились с точным числом играбельных WoW-племен. "У нас есть выбор почти из ста народностей — главными факторами здесь является наличие в роду достаточного количества героев и такая трудноописуемая субстанция, как харизма. Мы не будем предлагать вам просто вариации — в этом даже не сомневайтесь. Каждая раса будет представлять собой concentrating coolness".

В доказательство на экране демонстрируется фонтанирующее адреналином унд маскулином побоище с участием полудюжины орков и десятка людей: в воздух улетают hit points, лезвия честно оставляют за собой инверсионные росчерки, по общему же настроению картина напоминает дикие консольно-стратегические безумства вроде Kessen (вам лучше не знать, что это такое). Над головами собравшихся парят их имена: шкафоподобный огр Sol Raak со смаком опускает дубину на голову скелета по прозвищу Фелиция. Камера, в отличие от своей сводной сестры из WarCraft III, не стесняется крутиться и двигаться в любом направлении, по умолчанию будучи закрепленной за плечами нашего подопечного. "В WoW, — объясняет Роупер, — мы не позволим вам контролировать группу персонажей. Один герой — один игрок. Альтер-эго".

Ни один из участников веселья и близко не похож на другого: клановые цвета, виды доспехов, модели оружия, рост, комплекция, цвет волос/шерсти — все это подлежит модернизации и отображается на моделях (слегка, надо заметить, гротескного, мультяшного, вида). В игре, без сомнения, будут классы персонажей, но Blizzard пока с ними не определилась. На одном из скриншотов между тем отчетливо наблюдается spellbook с такими сладкозвучными опциями, как Rain of Fire и Death Touch, — на счет магов поэтому можно не сомневаться.

"Боевая система очень проста — мы ведь недаром потратили столько времени на полировку Diablo II. Вы разберетесь со всем этим за пару кликов". Боевой интерфейс здесь называют "ключевым элементом". Впрочем, если все это не поможет, Blizzard обещает не наказывать нас слишком строго за безвременную кончину: "Да, кое-что вы будете терять с каждой гибелью, но мы не хотим, чтобы вы плюнули на WoW после первого же собственного убиения".

Билл Роупер не хочет, чтобы за игрой в WoW вы думали, что читаете книгу (это верно — чтение фэнтези-книг как таковое вообще вредно для мозгов): "У нас будет больше действия, больше скорости, чем в нынешних популярных MMORPG". Здесь есть еще одна важная вещь: игра не планируется Blizzard в качестве стопроцентного заменителя вашей работы, семьи и регулярного приема го-



Статистика утверждает: за все время существования журналов Game.EXE и "Магазин игрушек" фотоизображение босса Blizzard Билла Роупера публиковалось на их страницах в общей сложности 137 раз. Этот — 138-й, и первый с русским изданием книги "Все секреты Diablo II" в кадре.

Ohm & Scar

рячего душа. Квест на пару часов? Легко. Недельный марафон (кофе с глюкозой и спрятать все часы, как в казино)? Пожалуйста. Blizzard намерена регулярно обогащать WoW новыми локациями, квестами и вкусными предметами — возможно, специально для этого будет создана студия-сателлит.

Первая (на самом деле вторая после The Sims Online) онлайновая многопользовательская игра не для бледнолицых красноглазых маньяков, а для casual users, — Blizzard, несомненно, умеет зарабатывать свои миллионы. Не без изящества.

Как видим, все модели нарочито гротескны — в Blizzard считают, что на нынешнем этапе развития технологий заикаться о реализме фэнтези-существ рано.



(Один из вопросов на пресс-конференции: "Когда игра будет готова?". Роупер: "Понимаете, что бы я ни сказал, вы все равно не поверите. Пока мы не вылижем бета-версию до состояния кристальной чистоты, даже не надейтесь... Но игра точно выйдет до следующего тысячелетия".)

Андрей ОМ

ГОРА УЛЫБАЕТСЯ

ЧЕМ НЕ ЭПИКА? ЧЕМ НЕ ГОТИКА?

"Увидимся в Лондоне, ребята, — торопливо пишет на прощание из офиса Piranha Bytes **Том ПУТЦКИ (Tom Putzki)**, главный дизайнер проекта Gothic (см. еще одно интервью с ним в нынешней теме номера, которое, вообще говоря, стоит прочитать первым), — вот мой сотовый и номер стенда. Буду жутко рад, правда!" И почти бесследно исчезает, оставив лишь туманные намеки на сиквел столь полюбившейся нам РПГ.

А потому, придя в себя после первого суматошного выставочного дня, мы без колебаний направляемся к стенду с подозрительным названием Phenomedia AG. Лица нахмурены, брови насуплены: мы обязаны найти этого беглеца Путцки и вытрясти из него максимум эксклюзивных заявлений. Толпа перед стендом вежливо расступается, и мы оказываемся у столика дежурного. "Где Путцки? Том Путцки?" Затырканная блондинка бальзаковского возраста (тот самый дежурный) нервически кивает в сторону огромных размеров пиджака, горячо дискутирующего с кем-то неподалеку: "Вот он".

Гора стремительно разворачивается в нашу сторону, коротко концентрируется на бэджах с нашими именами и в ту же секунду расплывается в улыбке: ".EXE! Как поживает ваша тема номера? Надеюсь, мое интервью не запоздало? Пойдемте, пойдемте я покажу вам Gothic".

Мы радостно скалимся и подробно, в лицах, излагаем, что именно необходимо сделать, чтобы получить робу Некроманта. Гора все понимает. Последующие полчаса проходят в обсуждении тонких моментов Gothic и перемывании костей самок троллей. Том медленно размякает и уже почти готов к употреблению. Мы плавно подводим его к более всего интересующей нас теме. Но сначала еще несколько расслабляющих пассов...

Game.EXE: ...ваше отношение к Ultima Online?

Том ПУТЦКИ: О-бо-жаю! Провел в Британнии кучу времени, играл буквально каждый день. Даже во время разработки Gothic.

.EXE: И что вы думаете по поводу скоропостижной смерти Ultima Online 2?

Т.П.: До сих пор не могу целиком осознать двигавшие Electronic Arts мотивы! Игра должна была получиться великолепной. Не понимаю...

.EXE: Были ли какие-нибудь источники Gothic-вдохновения — помимо серии Ultima, влияние которой заметно невооруженным глазом?

Т.П.: Безусловно. Настольные AD&D, Vampire, Shadowrun. Последний вообще является перманентным любимцем команды.

.EXE: А Vampire: Masquerade понравился?

Т.П.: Нет. Слабенький проект. Понятно, мы восхищались Fallout, плюс я много читал о Planescape: Torment, но, увы, руки до игры так и не дошли. Жалею.

.EXE: Чем же так хорош Shadowrun?

Т.П.: Там есть все. Все-все-все, что может себе представить человек, увлеченный ролевыми играми, фантастикой и фэнтези. Все самое лучшее в одной все-

GOTHIC 2
Жанр Action/RPG
Дата выхода Не объявлена
Разработчик Piranha Bytes www.piranha-bytes.com



Ну вот, пожалуйста. Чистейшая родниковая вода, песчаное дно, декоративные рыбки, великолепные отражения. Such a perfect day! (Здесь и далее приведены скриншоты, "рисуемые" движком Codecreatures.)



.EXE–ДОСЬЕ

Кто такой Tom Putzki и что такое Phenomedia AG

Именно такой вопрос мы задали любимцу этого .EXE-номера Тому ПУТЦКИ. Phenomedia — самый крупный издатель компьютерного ПО на территории Германии. Вы можете узнать о ее благополучии, заглянув в листинг немецкого фондового рынка, см. секцию "Neuer Markt".

Phenomedia является материнской компанией для целого ряда подразделений, в число которых входит и Piranha Bytes (специализация: интернациональные игровые релизы). Кроме того, под крылом Phenomedia находятся Funatics (те же самые интернациональные игровые), Heartline (немецкие игровые релизы), Effective Media (крупнейшая компания-локализатор на территории Германии), Better Day (рекламное агентство), The Art Department (самостоятельный лэйбл и разработчик низкобюджетных и рекламных компьютерных игр), Greenwood Entertainment (лэйбл для серьезных игровых релизов).

Что касается Тома, то он начал свою карьеру в Greenwood Entertainment в качестве 3D-художника. Вскоре стал лидером проекта. В октябре 1997 года Том Путцки и еще трое его товарищей организовали Piranha Bytes, где наш герой занял позиции игрового дизайнера, 3D-художника и ответственного за связи с общественностью. В начале 1999 года Piranha Bytes была продана только что созданной корпорации Phenomedia, а сам герр Путцки перешел в фирму-издатель, чтобы занять там пост директора по маркетингу и коммуникациям. Наконец, в 2000 году Том покинул отдел маркетинга и организовал собственное отделение Phenomedia, получившее название Developer & Public Affairs.



Ohm & Scar

Том Путцки (слева): "I'm SO happy!"

ленной: мечи, магия и технология! Вот бы достать лицензию...

.EXE: И тогда не будет **Gothic 2**?

Т.П.: Gothic 2 будет в любом случае. Но на основе Shadowrun я смог бы сделать четыре, нет, пять игр! И все совершенно разные. Массивная вселенная, богатейший источник для вдохновения.

.EXE: В Gothic 2 тоже будет много открытых пространств?

Т.П.: А вы как думали? Ведь он...

Том прерывается и смотрит на нас. Наконец, широко улыбается и к нашему вящему удивлению энергично подпрыгивает на высоком стуле. Его совершенно явно охватывает волна неконтролируемого веселья.

Т.П.: Раскололи, да? Это я на радостях. Вчера мы впервые начали показывать на публике (специализированной, конечно) наш новый доселе совершенно секретный движок. И, знаете, толпа посетителей-разработчиков не иссякает! А прямо перед вами заглянул знакомый журналист из нашего, немецкого, игрового журнала. Так вот, сегодня он рассказал о нашем графическом движке Питеру Молиньё, и тот... ни за что бы не поверил!.. собирается навестить нас, чтобы полюбоваться нашим творением!

Череда прыжков на стуле, ерзанье, откровенное счастье в глазах.

.EXE: Питер? Да, он здесь селебрити первой величины. (Верный .УЧУман Молиньё получил в этот раз почти ВСЕ, кроме трех, официальные награды ECTS. Мы, взяв грех на душу, старого друга решили не баловать, презентовав свою звездочку "PC Game of The Year — Russia" издателям Baldur's Gate 2 — любимой фирме Interplay. — **А.В.**) И этот движок будет использован для проекта Gothic 2, так?

Т.П.: Не-а. Gothic 2 мы делаем на доработанной версии старого движка. Там будет еще больше открытых пространств и не менее великолепные ландшафты — вы ведь этого ожидаете? А новый движок, который для нас сделала компания Codecult, мы прибережем для нашего второго проекта. Он не объявлен, еще не имеет названия, и я вообще не должен о нем заикаться.

.EXE: И все же?

Т.П.: Мы будем делать 3D action. С такой графикой, что стушуются и Black & White, и Messiah. Посмотрите сами!

Смотрим. Очень внимательно. Движок называется Codecreatures (www.codecult.com). Демонстрируемая технологическая демо-версия шокирует не хуже любого специально подготовленного ролика ультрамодной карты GeForce3. С одной оговоркой: она полностью интерактивна. Идиллическая картинка на экране завораживает, она живет, она дышит. Мерно шуршат стебли высокой травы, покачиваются от ветра ромашки, листья деревьев дис-крет-но по-ма-хи-ва-ют в сто-ро-ну ле-ни-во про-ле-та-ю-щих ми-мо ба-бо-чек. Но даже на Pentium 4 с фирменным GeForce3 действо безбожно тормозит. Том охотно комментирует: "Вы видите обработку 10 миллионов полигонов в секунду. В Gothic весь мир состоял из 95000 полигонов — а здесь только на одно деревце уходит 13000". Камера свободно вращается: приближается к спокойной поверхности пруда, чтобы

Game.EXE и Phenomedia AG объявляют конкурс для читателей журнала. Посчитайте количество полигонов на данном шоте!



одновременно похвастаться и текстурой дна, и туманным расплывчатым отражением... орла, царственно раскинувшего крылья в небе.

Один щелчок мыши — и текстуры исчезают, заваливая экран тетрисными контурами полигонов. Картина из жизни сталкера. Пучки травы ходят ходуном, позмеиному шевелятся прожилки листьев. Жуткое зрелище!

.EXE: Том, а почему бы не использовать это чудо для Gothic 2?

Т.П.: Придется переделывать всю архитектуру, а нам бы этого не хотелось. К тому же такие красоты могут быть в игре только одного жанра — 3D action!

.EXE: Ну хорошо, а что же произойдет в Gothic 2?

Т.П.: Как вы уже догадались, тюремные стены сломаны, и маленькая страна зэков триумфально воссоединяется с большим королевством. Которое, между прочим, находится в состоянии активной войны с орками. Не забыли? Вот. Нашему герою, сыгравшему столь значительную роль в побеге из готик-тауна, теперь по плечу любые задачи — в том числе и решение глобального военного вопроса. Чем не эпика? Чем не готика?

.EXE: Том, последний вопрос, прежде чем мы рысцой потрусим на следующую встречу: как вы себя ощущаете сейчас, здесь, на ECTS?

Т.П.: I'm happy. I'm SO happy!

.EXE: Good for you.

Подведем итог. Чем грозит Piranha Bytes нашей великой Родине? Двумя проектами, которые выйдут совсем не скоро. Gothic 2, без сомнения, будет хорош — этим парням можно верить. Что касается загадочного экшена на супердвижке... что ж, это нынче в моде. Талантливейшие команды с видом факиров-самоучек выуживают из шляп, карманов и рукавов 3D action-тайтлы один за другим. Посмотрите хотя бы на IO Interactive, создателей Hitman. Интересно будет столкнуть эти художества лоб в лоб — годика через два. А пока не забудьте узнать о наполеоновских планах родителей абсолютно лысого и густобрового киллера из чужедальней Дании...



Знаменитая трава и нашумевшие ромашки. Импрессионисты были бы довольны работой своих неоколлег. Вот только побольше бы речки...

Беседу вел **Александр ВЕРШИНИН**

ЗАПРЕДЕЛ

ДОЛОЙ ШТАТНОГО ЧЁРТА!

X2: The Khaak Threat (далее по соображениям конспирации — X2) присутствовала на выставке почти инкогнито — (для всех, кроме Журнала, Широко Известного Как Game.EXE) в виде технологической неиграбельной демонстрации потенциала линейки скорострельных боевых "джифорсов" системы Elsa. Следовательно, думаете вы, игре на роду написано быть красивой.

Это неправда.

Она невероятно красива.

Десятки неправильной формы шершавых астероидов, рой из сотни украшенных bump mapping'ом истребителей, три дюжины титанических транспортов — все это одновременно пребывает в кадре, хаотически перемещается, весело скалится в камеру и поворачивается к нам своими наиболее выгодными ракурсами. Поверх великолепия плавают полупрозрачные титры, уверяющие, что все это станет реальностью не далее как в 3 квартале 2002 года. Штатный черт на левом плече тут же начинает беспокоиться и шептать вашему обозревателю всякие глупости в том смысле, что ролик для выставки имеет к финальной игре приблизительно то же отношение, что Государственная Премия РФ к актуальному литературному процессу и что модели кораблей, конечно, произведены не без оглядки на Star Trek и частично Babylon 5.



Pentium 4 и GF3, показывая все это, одновременно кряхтят и морщатся, но надеются на лучшее — по всем законам природы, к моменту релиза производительность вашего компьютера возрастет раза в два.

X2: THE KHAAK THREAT

Жанр
Космический симулятор

Дата выхода
3 кв. 2002 г.

Разработчик
Egosoft
www.egosoft.com

Издатель
THQ
www.thq.com

В эту секунду в трагедии появляется новый персонаж — **Бернд ЛЕХАН (Bernd Lehahn)**, управляющий директор Egosoft и собственноручный родитель X: Beyond the Frontier вкупе с X-Tension. Черт испуганно затихает и удаляется.

Бернд Лехан (страшным голосом): Агаа! Тот самый журнал, что построил рецензию на X:



Ohm & Scar

Бернд Лехан. Вылитый Господин ПэЖэ в очень ранней молодости.

Beyond the Frontier на коннотациях с (отчаянно плюется) лукьяненкой!!

Терзающие за соседним терминалом демо-версию Aquanox подростки испуганно приседают и прядают ушами, как кони при звуках голоса Ричарда Львиное Сердце (больше известного как Рыцарь, Лишенный Наследства).

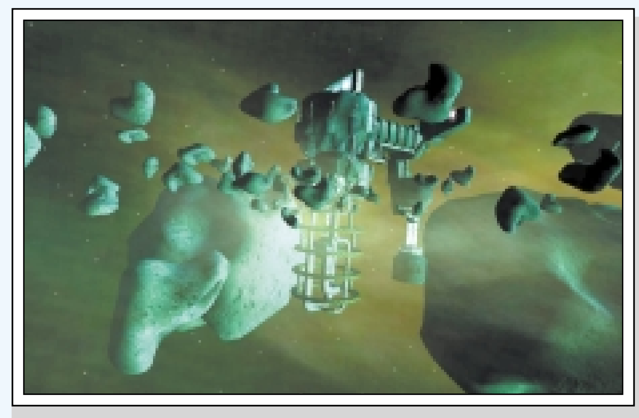
Game.EXE (переводит разговор на другую тему): ...А вот почему, к примеру, у вас версия неиграбельная?

Бернд Лехан (рассеянно листает последний номер журнала, останавливается на портрете ПэЖэ): Требование издателя. THQ пока не хочет разглашать никаких подробностей. Нигде — ни в Сети, ни в журналах — вы не найдете даже краткой информации об X2. Впрочем (поднимает глаза), для вас мы можем кое-что устроить.

Воровато оглянувшись, Бернд набирает на клавиатуре замысловатую комбинацию, на экране появляются надписи вроде тех, что вы привыкли видеть в меню Options, только по-немецки, после чего ролик со всеми красотами возвращается на экран. Обзаведшись кокпитом.

Бернд взмывает куда-то по спирали вверх сквозь спецэффекты и бормочет, что с джойстиком оно, конечно, было бы сподручнее. Посреди экрана между тем быстро вырастает громада вполне чудовищного крейсера. "Видите, у него несколько кокпитов? В игре вы сможете переключаться между ними, чтобы, например, корректировать орудийный огонь. О навигации в это время позаботится автопилот". Камера перепрыгивает за турель, и Бернд дает несколько сочных залпов в сторону уродливой штуковины Явно Инсектоидного и Биомеханического происхождения.

Замечаю в отдалении странные суда предельно пацифистской наружности. "Их посредством можно транспортировать наш resource collector в более богатые ископаемыми регионы". Возможностей для перемещений будет более чем: употребляя после каждого слова ритуальное заклинание "вообще-то я не должен вам этого говорить, но", Бернд попросил вспомнить, сколько секторов пространства было доступно для исследования в X-Tension. "Восемьдесят", — отвечаю без запинки. Так вот, в X2 будет раза в полтора больше.



Сбор ресурсов. Вы можете упрекнуть X2 за некоторую аляповатость освещения, но мы возразим лишь, что Elsa нужно как-то показывать потребителям каждый из миллионов цветов, за которые те будут платить свои трехзначные суммы.

"Чтобы управляться со всем этим, вам понадобится система команд — и вы ее получите. Здесь будут сложные цепи команд, вы сможете задать подчиненным любую последовательность действий несколькими нажатиями hotkeys". Наиболее сильные мозгом смогут даже самостоятельно написать алгоритмы последовательности действий для судов — как в народной интеллектуальной забаве Mindrover минус вырывание из макушки последних клочьев волос по той причине, что эта штуковина опять отказывается вписываться в поворот. Все эти премудрости особенно пригодятся при менеджменте ресурсов: расставив подобающим образом приоритеты для харвестеров, вы окажете самому себе и своим нервным клеткам услугу, которую они не забудут никогда. "Здесь, как вы понимаете, дело не только в огневой мощи, — говорит Бернд, — это вопрос контроля. Даже невероятной силы флот окажется в ваших руках бесполезной погремушкой, если вы не сможете его контролировать. Но не беспокойтесь — в самую последнюю очередь мы хотим, чтобы X2 была непроходимо сложной".

Что вы, Бернд. Нам подобное только в радость.

Андрей ОМ

P.S. Отдельная зарисовка — добыча скриншотов. Бернд, затравленно озираясь по сторонам: "Вообще-то, я не...". Да. Да. Достает из-за пазухи диск без малейших знаков отличия и признаков jewel'a. "Прячьте скорее". Не извольте волноваться, герр Лехан...



Повторяю: все реально. Вокруг каждого из присутствующих на снимке кораблей вы лично можете сделать круг почета в реальном времени.

HITMAN 2

Жанр
Thinking shooter

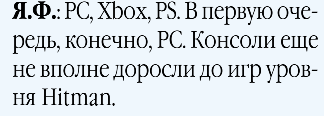
Дата выхода
2002 г.

Разработчик
IO Interactive
www.ioi.dk

Издатель
Eidos Interactive
www.eidosinteractive.com

ОГОРОД К КОТОВСКОМУ

HITMAN 2 ОБРАСТАЕТ ПОДРОБНОСТЯМИ



"Нет, нас не будет на ECTS, — с сожалением в голосе сказал **Янос ФЛОССЕР (Janos Flosser)**. — IO Interactive не принимает участия в нынешней выставке. Но мы все равно что-нибудь придумаем..."

Чуть позже, впрочем, выяснилось, что исполнительный директор датской компании IO Interactive, которая, как вы помните, непосредственно отвечает за появление на свет гениального Hitman'а, все-таки будет в Лондоне. Правда, лишь на один день. Даже не так: на несколько часов. Серьезно. Двухчасовой разговор с издателем — и назад, в Копенгаген. Но еще час Янос увлеченно проговорил с нами — пока его чуть ли не силком не утащили на самолет.

Не боясь показаться излишне скромными, заявляем: ниже следует тотальный эксклюзив. Больше нас знает только издатель ОДНОЙ из новых игр IO Interactive. Да, их две...

Янос выглядит обычным московским программистом. Его брата-близнеца можно с легкостью встретить в стенах родного ВМК: потертая голубая джинсовая куртка, бородка, взъерошенные волосы. Рассказывает напористо, расставляя акценты и не давая вклиниться с вопросом. Направить говоруна в нужное русло оказалось ох как не просто!

Game.EXE: Янос, ведь Он вернется, правда?

Янос ФЛОССЕР: И, как говорят у нас в Дании, Они еще пожалеют. Наш злобный дух, ЧТО В ПОИСКАХ ПРОКАЗ НЕСЕТ ДОБРО, вновь на тропе войны. **Hitman 2** будет, друзья.

.EXE: Как вы сами оцениваете свой новый проект?

Я.Ф.: Он гораздо более "взрослый". Знаете, это странное английское слово "mature" несет в себе столько оттенков: сложившийся, повзрослевший, серьезный, самоосознанный. Все эти эпитеты в полной мере относятся к Hitman 2.

.EXE: Целевые рынки?

Я.Ф.: PC, Xbox, PS. В первую очередь, конечно, PC. Консоли еще не вполне доросли до игр уровня Hitman.

.EXE: Насколько я понимаю, первая часть игры все-таки будет на PS?

Я.Ф.: Да. Нам пришлось изрядно потрудиться, чтобы втиснуть Hitman на консоль. Куча проблем с камерой, текстурами и управлением. Видели приставочный Deus Ex? Такой деградации нашего любимца мы допустить не могли. Изрядно помучились, но, кажется, справились.

.EXE: Какова готовность второго "Киллера" к бою?

Я.Ф.: Мы завершили работы над всеми игровыми уровнями. Игровой мир фиксирован. Осталось поколдовать над AI, миссиями и скриптами.

.EXE: Как изменились уровни в новой игре?

Я.Ф.: Они стали больше. Значительно больше. В каждом эпизоде киллерской эпопеи будет больше статистов — гражданских лиц, полиции и, конечно, представителей "оппозиции". Каждый уровень тщательно прорабатывается. Мы вносим бесконечное количество мелких деталей, оживляющих карты, делающих их правдоподобными, близкими к реальности. Все остальное в обычном порядке: больше полигонов, лучшая организация освещения, particle-эффекты... Архитектура претерпела почти революционный бум. Мы наняли нескольких профессиональных архитекторов, специалистов по самым разным стилям... Но об этом я расскажу позже.

.EXE: Если все этапы фиксированы и обжалованию не подлежат, может, расскажете о них? Где предстоит устранять цели?

Я.Ф.: Вообще-то, каждое следующее задание 47-го должно быть неожиданным. Знаете, как в "Джеймсе Бонде": экзотические страны, прекрасные девушки, эксцентричные злодеи. Но ради вас...

.EXE: Да!

Я.Ф.: Санкт-Петербург.

.EXE: Господи Иисусе! Вы даете...

Я.Ф.: Двое наших парней навестили этот чудесный город. Осмотрелись, изрядно пофотографировали. Перезнакомились с половиной города и вернулись с ворохом историй и полезной информации.

.EXE: А поподробнее?

Я.Ф.: Увы, не могу. Вам же самим будет неинтересно! Разумеется, некоторые стереотипы мы не трогали — дабы сохранить специфику локации. Так, русские боевики много пьют, не ругаются и безумно подозрительны. Русские будут одними из самых тренированных противников в Hitman 2.

.EXE: Говорят, надеюсь, по-русски?

Я.Ф.: Ну что вы, дорогой мой. Это же стилизация. Все на чистом английском. Иначе представьте себе, как быстро вам придется листать японский словарь, чтобы понять ту или иную фразу охранника-японца!

.EXE: Значит, второй "рассекреченный" уровень находится в Японии, так?

Я.Ф.: Точно. Со всеми вытекающими последствиями: созерцательной симплистичностью помещений, бумажными стенами, тесными комнатками и натасканными в боевых искусствах противниками.

.EXE: Неужели ниндзя? Или все-таки якудза?

Я.Ф.: Этого я не скажу. С вашего разрешения, отвечу уклончиво:



Питер Молиньё (Lionhead Studios), селебрити первой величины нынешней ECTS. Кажется, на этой сцене он остался бы жить. И умереть.

ваши новые японские друзья застыдят любого отличника-ниндзя в мгновения ока. Они невероятно хороши! И, как вы отлично понимаете, мы готовим целый ворох самых различных типов поведения для бойцов противника. Нужно осознавать, что русский часовой поведет себя в экстренной ситуации совсем не так, как воспитанный в самурайских традициях японец. А уж что говорить об арабах...

.EXE: Еще и арабы? Помилуйте!

Я.Ф.: Я этого не говорил, вы этого не слышали. Но мы действительно наняли пару очень талантливых ребят, занимающихся восточной и арабской архитектурой.

.EXE: Чувствую, приключение будет незабываемым. Что с графическим движком?

Я.Ф.: Решено доработать старый. Он был не так уж и плох, кстати говоря. Мы туда кое-что добавили. Например, в каждом персонаже теперь не 32 кости, а 52. И вполне функционирующие пальцы. И анимация лицевых мускулов, глаз, рта. Плюс инверсная кинематика. Для Hitman 2 было снято около 8000 анимаций с помощью технологии motion capture. Отдельный набор посвящен оживлению... животных. Забавный момент: пусть основные движения ягуара мы снимали с нашей домашней кошечки (довели бедное животное до нервного срыва), но остальные движения кисок были чисто человеческими. Повозившись со скриптом, вы при желании могли бы заставить леопардов из первого Hitman встать на задние лапы и закурить сигарету.

.EXE: Гмм... Надо будет попросить ПэЖэ... А хорошо ли она стреляет из "Калашникова"?

Я.Ф.: Не давайте ей в лапы эту страшную железку! Тем более что в Hitman 2 вас ожидает глобальное перевооружение. Мы решили дать игроку возможность выбора. Вы вольны сделать Лысого либо просто плохим (убивать плохо!), либо очень плохим. Исчадия ада обычно бродят по окрестностям с огнеметом или гранатометом и работают под Шворца. В то же время "профессиональный" путь подразумевает гораздо более интересный геймплей. Практически каждую миссию можно закончить с единственным (!) хитом — непосредственно целью. Для всех остальных у киллера найдется замечательный такой шприц с непонятным составом внутри, резиновая дубинка и даже газовые гранаты. Для любителей бесшумной охоты приготовлен спортивный арбалет. Оружие для следующего задания, весьма вероятно, будет выписываться в соответствии со статистикой и характером прохождения предыдущего.

.EXE: В первой части Hitman был такой восхитительный коллаж со стрельбой с двух рук, "по-македонски"...

Я.Ф.: Две отличные новости для вас! Во-первых, мы готовим тонну бессовестно красивых постеров, картинок и коллажей. Расчехляйте десктопы и обложки. Во-вторых, отныне хитмэн действительно может "работать" с двух рук.

.EXE: Как Максик?

Я.Ф.: Лучше. Знаете, мы обдумывали вариант bullet time задолго до его анонса финскими коллегами. У меня даже есть версия Hitman, в которой мы баловались с замедлением времени — особенно при стрельбе из снайперской винтовки. Но — поиграли и бросили. Скучно. Нечестно. Ruins gameplay.
Зато в Hitman 2 будет еще более мощная снайперская винтовка. Практически для охоты на динозавров!

.EXE: Да, кстати, о "честности". Save game будет?

Я.Ф.: Обязательно. Наш движок построен по алгоритму state-and-event. Вы сможете спасать игру везде, кроме скриптовых сцен. Кои обещают быть не менее увлекательными и еще как многочисленными! Мы знаем, что вам понравился тот самый "китайский" уровень. Таких будет много.

.EXE: Уф. И когда же у нас будет шанс опробовать Hitman 2?

Я.Ф.: Многое зависит от Eidos. Hitman 2 стоит в списке ключевых релизов фирмы на 2002 год. Ну а вторую игру мы будем издавать совместно с другой компанией.

.EXE: Простите?

Я.Ф.: IO Interactive параллельно разрабатывает две компьютерные игры. Hitman 2 и пока безымянный 3D action.

.EXE: Сюрприз-сюрприз!

Я.Ф.: Рад вас удивить. И я хотел бы подчеркнуть, что, несмотря на тесное взаимодействие с Eidos, мы остаемся независимыми разработчиками. А потому решили наладить партнерские отношения сразу с двумя паблишерами. Контракт со второй, пока не называемой фирмой подписан всего две недели назад.

.EXE: Неужели вы оставите несчастных читателей .EXE совсем без информации о "Проекте Икс"?

Я.Ф.: С моей стороны это было бы непростительной грубостью. Итак, мы занимаемся игрой, которую ВСЕГДА хотели сделать. Честное слово, это проект-мечта. Он уникален, оригинален, свеж. Да, в нем можно и нужно будет стрелять. Нет, главный герой не похож на хитмэна внешне — но их объединяет нескрываемая яркость индивидуальности. Они оба исключительные люди, и тем интересны! Нет, это не наш мир. Он смахивает на реальность, но это параллельное измерение. Мы хотели бы оставить себе свободу для фантазии. Игра использует тот же графический движок, но, в отличие от обеих частей Hitman, в ней будет многопользовательский режим.

Голос за кадром: "Янос, мы опоздаем на самолет!" Наш собеседник начинает спешно собираться, выражает благодарность за интересную беседу, прощается, направляется к выходу, но на полпути останавливается. Останавливается, чтобы сказать: "Я вам говорил, что саундтрек для Hitman 2 сделал Венгерский Национальный оркестр? Отличное получилось музыкальное сопровождение... Хитмэн очень любит классику!"

Беседу вел **Александр ВЕРШИНИН**



Янос Фоссер (справа) и Мортен Борум (Morten Borum, продюсер Hitman, а ныне главфинансист IO Interactive), исполнявший во время интервью роль голоса за кадром.

Ohm & Scar



IRON STORM

Жанр
FPS/Sneaker shooter

Дата выхода
Март 2002 г.

Разработчик
4X Technologies
www.4xtechnologies.com

Издатель
Wanadoo
www.wanadoo.com

А ПУЛИ СВИСТЯТ

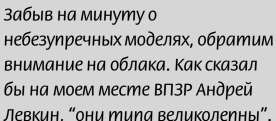
ПЕРВАЯ МИРОВАЯ НАВСЕГДА

Высунуться из-за камня — и незамедлительно получить пулю. Quickload. Высунуться из-за камня и бегом на противоположную сторону улицы, в соседние руины. Свист и характерный щелчок пули о камень слева. В самых неожиданных местах тела просыпаются отчаянно колотящиеся пульсы. Опять свист, громче. Облачка пыли из мостовой в метре впереди. Сердце колотится с интенсивностью "Ингрэма". Нет, двух. Спрятаться в соседних руинах, осторожно выглянуть — получить пулю. Quickload. Вынимаем винтовку, готовимся высунуться. Где может быть снайпер?.. Скорее всего, в развалинах колокольни по другую сторону площади. Оптический прицел к глазу, выглядываем из-за колонны — только затем, чтобы понять, что ошиблись. Колокольня пуста. Пуля в голову. Quickload.

Снайперские дуэли — то, в чем **Iron Storm** (IS) не знает себе равных. "Враг у ворот", "Снайпер", продолжите сами. Через десять минут после начала игры вы научитесь бояться открытых пространств, еще через десять — инстинктивно пригибать голову, услышав характерный злобный свист, потом возьмете за правило бросать осколочную гранату в любой дверной проем, прежде чем войти.

Роман ВИНСЕНТ (Roman Vincent), директор по разработке 4X Technologies, говорит мне, переходя с хорошего английского на средний русский и обратно: "Наша главная цель — реализм войны. Quake 3, Unreal Tournament и Medal of Honor — это карикатуры на боевые действия. Если вы попробуете играть в IS так, как привыкли в Quake, то не проживете и нескольких минут". Скоро вы научитесь определять местонахождение вражеского снайпера на слух (с участием Dolby Surround, который игра с видимым удовольствием поддерживает, это не составит труда). Звуки в IS — симфония. Вы стоите, вжавшись в стену, лихорадочно ищете огневую точку, пуля чавкает по грязи, следующая со звоном рикошетит от железа, третья врезается в дерево ("Одних только звуков столкновения пуль с различными поверхностями у нас с десяток"). Глухой сочный удар. Камера, отскочив в вид от третьего лица, показывает нас оседающими на пол. Quickload.





Забыв на минуту о небезупречных моделях, обратим внимание на облака. Как сказал бы на моем месте ВПЗР Андрей Левкин, "они типа великолепны".

Iron Storm — сенсация выставки, обложечный герой сентябрьского номера главного индустриального бизнес-издания Computer Trade Weekly (www.ctw.co.uk), самый жирный козырь в колоде галльского телекоммуникационного гиганта Wanadoo (www.wanadoo.com), решившего в этом году плотно заняться игроиздательством. Слышите этот странный звук? Это испуганно лязгают фальшивыми фарфоровыми зубами вчерашние мейджоры Activision, Titus и Take Two. Первый полномасштабный проект студии 4X Technologies, производителей уникального кодека 4X Movie. "Мы никогда не используем железо для декомпрессии видео — только софт", — говорит менеджер по продажам 4X **Дамье МОРИ (Damier Mauric)**. Кросс-платформенный кодек активно используется европейскими разработчиками уже несколько лет — в частности, с его помощью сделано видео к Evolva (Computer Artworks). "Никогда и никем ничего подобного еще не производилось", — уверяет Дамье. Выражаю лицом сомнение. Так уж и ничего? Свирепеет: "Смотрите внимательно. Сейчас покажу то, чего никто никогда не видел". Вынимает из портфеля GameBoy Advance, на экранчике которого незамедлительно начинает демонстрироваться мультфильм разряда Toy Story и качества DVD. Нижняя челюсть вашего специального корреспондента отправляется на свидание с полом выставочного комплекса London ExCeL. "Теперь верите, что аппаратная мощь не имеет для нас принципиального значения?!" Теперь верю. "А сейчас мы работаем над версией 4X Movie для мобильных телефонов". Удар милосердия, как это говорят в Бургундии.



Вражеский снайпер так и просит: "Киньте мне под ноги осколочную гранату, ну что вам стоит?.."



Поднеся к странице увеличительное стекло, вы увидите, что ныне покойный солдат приклеил к щитку крайне неприличную картинку.

Игры со снайперами в прятки перемежаются более-менее привычной FPS-мясорубкой внутри помещений: мы выскакиваем из-за угла и всаживаем обойму в противника, успевая заметить, как он вращает глазами за стеклами противогаза. IS прописана в модном антураже альтернативной истории (Роман Винсент: "Мир поделен на два конгломерата — один во главе с Россией и Монголией, второй — западный мир в его сегодняшнем понимании"), когда начавшаяся в 1914 году Мировая война, не думая заканчиваться, продолжается вот уже полсотни лет — поэтому не стоит удивляться головным уборам типа "буденовка" на некоторых персонажах и тому, как странно выглядит оружие.

О, оружие. Одновременно можно носить на себе только четыре ствола (все они честно отображаются на модели, когда нам приспичивает переключиться в богопротивный вид от третьего лица), одним из которых всегда будет снайперская винтовка. Три других — простор для тактики. Не забудьте автомат — он очень красив и весьма злобно рявкает при стрельбе. Вообще, именно так нужно делать модели оружия для шутеров — страшные, мужественные инструменты, из которых постоянно хочется дать длинную очередь в близлежащую стену — просто так, для забавы, чтобы посмотреть, как клубится поднятая пулями пыль. Оружие, поблескивая отраженным матовым светом, улыбается нам оскалом молодого Аль Пачино. "Его звали Тони Монтана, но мир узнал его как Scarface".

Движок IS произведен, понятно, лично 4X, называется Phoenix 3D и нынче используется Ubi Soft в Evil Twin (среди features встречаются такие роскошно звучащие словосочетания, как "scene graph management, multiple rendering и collision detection"). Архитектура, модели, бегущие в небе облака — жадно лицензируемый сегодня всеми подряд LithTech, тяжело дыша, валяется в грязном кювете на обочине.

Дамье Мори: "Мы пока ничего официально не анонсируем, но вам наверняка будет любопытно узнать о нашем следующем проекте — под капотом тот же Phoenix 3D, та же Wanadoo в качестве издателя. Это будет трехмерная адвенчура под рабочим названием Jack the Ripper: New York. Вы — детектив, подозревающий, что убийца проституток из Whitechapel появился в Нью-Йорке. Кругом царит чернейший нуар — в один из моментов вы вдруг понимаете, что убили больше людей, чем приписывается Потрошителю. Иногда вы начинаете думать, что вы и есть Джек..."

Кроме того, на 2003 год запланирована многопользовательская игра во вселенной Iron Storm — но считайте, что мы вам ничего не говорили. Это секрет.

Андрей ОМ

КРОВЬ И КОСМОС

МАРКЕТИНГОВЫЙ ХОД CDV

Проблема дорогих видеокарт в том, что вам никогда не удается ими по-настоящему воспользоваться. Как раз к той минуте, когда первые игры начинают робко применять T&L/Texel Shading/Trilinear Filtering, за которые год назад вы платили такие сумасшедшие деньги, появляться с вашей текущей видеокартой в свете становится в высшей степени неразумно. Трагедия fashion victims.

Imperium Galactica III: Genesis (IG3) выжмет из вашего GF3 все соки, смешает их в смертоубийственный коктейль Bull Rush, выпьет одним глотком и попросит еще. Траволта (Travolta), Swordfish, Odeon West End Cinema, после глотка тройного эспрессо: "You know what the problem with Hollywood is? They make shit"[1]. Сходная проблема в последние два года (фактически, с момента выхода Homeworld) была и у производителей игр "про космос". "Unbelievable, unremarkable shit". Серое пространство. Дешевые карманные фонарики вместо разрушительных лучей. Шатающиеся картонные задники с намалеванными на них созвездиями. Убогие корабли из двух с половиной полигонов каждый.

IG3 обрушивается на ваши несчастные органы зрения подобно тропическому урагану "Эндрю". Огромные корабли яростно обмениваются жирными разноцветными лучами, камера свободно порхает вокруг, мироздание трясется в такт залпам тяжелых flak cannons. Вот вражеский крейсер получает сальво фотонных торпед в жизненно важные системы: камера испуганно отскакивает назад, на поверхности поврежденного корабля вспыхивают крохотные, почти неразличимые с такого расстояния всполохи, после чего он взрывается со столь чудовищной силой, что вы неосознанно пытаетесь закрыться от происходящего локтем. Потому что унесет!

IMPERIUM GALACTICA III: GENESIS

Жанр
Tactical RTS

Дата выхода
4 кв. 2001 г.

Разработчик
Philos Labs
www.philoslabs.com

Издатель
CDV
www.cdv.de

IG3 генерирует в секунду до нескольких тысяч каких-то совершенно неописуемых (даже мной) кадров. Это космические бои

[1] "Знаешь, в чем проблема Голливуда? Он производит дерьмо".



Ohm & Scar

Знакомьтесь, главные авторы Imperium Galactica III: Жолт Вамоши (слева, на переднем плане) и Жолт Нилоши (чуть сзади).

именно в том виде, какими должны быть космические бои. Проверить служебное соответствие очень просто — если в первые полчаса общения с игрой вам не хочется ничего, кроме как восхищенно пучить глаза, бессвязно счастливо ругаться и в голос кричать от восторга, значит — это оно.

...CEO Philos Labs **Жолт ВАМОШИ (Vamosi Zholt)** и главдизайнер IG3 **Жолт НИЛАШИ (Nyulaszi Zholt)** терпеливо ждут, пока вышеописанные физиологические реакции пойдут на спад и позволят вашему обозревателю связно выражаться.

Ваш обозреватель (хватая ртом воздух): ЧТО ЭТО?!

Жолт Нилаши (скромно, он вообще невозмутимый): Ну, мы, конечно, пока далеки от совершенства, но плотно работаем над IG3. Вот, видите, буквально за два дня до ECTS полностью перебрали интерфейс — теперь все манипуляции с флотом, весь power management и все системы управления огнем находятся на одном экране...

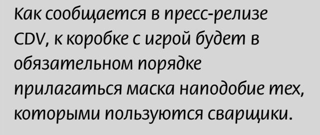
Действительно, находятся — в полупрозрачной рамке вокруг визуальной феерии. Жолт (Нилаши), периодически озаряемый адскими эсхатологическими взрывами с другой стороны экрана, постукивает по hotkeys, производя маневры сближения. "Конечно, все приказы можно будет отдавать и на паузе". В левой части интерфейса располагается внушительный перечень боевых систем корабля и цифры, указывающие на объем потребляемой ими энергии, — Жолт объясняет, что просто так взять и вломить неприятелю правым бортом не получится. Реактор производит ограниченное количество энергии — значительная ее часть расходуется на маневры, поэтому на ходу можно использовать только оружие средней мощности, тогда как для применения наиболее монструозных орудий придется полностью остановиться, превратившись тем самым в огромную неподвижную мишень с неоновой надписью "Ударь меня!" посередине.

"Средняя длина корабля — 300 метров. Но ближе к концу вы получите в свое распоряжение километровые левиафаны". С этими словами Жолт перемещает камеру (управление стандартно для трехмерных космических RTS — zoom по обеим зажатым мышекнопкам, свободное вращение камеры по RMB) поближе к линейному кораблю и во второй раз за последние полчаса повергает вашего меня в состояние форменного шока. Поверхность судна зеркальна и честно отражает каждый просвиствевший поблизости луч и взрыв; безразлично ко всему окрестному аду вращаются радарные тарелки; при маневрах включаются дополнительные маршевые двигатели... При модернизации вооружения модели новых пушек, как поясняет Жолт, самым честным образом будут представлены на броне. "Видите логотип Spacetech на борту? Это брэнд, хороший производитель". Philos Labs, определенно, тоже хороший производитель игродвижков: для сносной работы IG3 потребуется Pentium III 500, GeForce 2 MX и 32 Мбайт видеоОЗУ, — лондонские газеты, впрочем, пишут о людях, которым удавалось запускать игру и на машинах меньшей мощности.

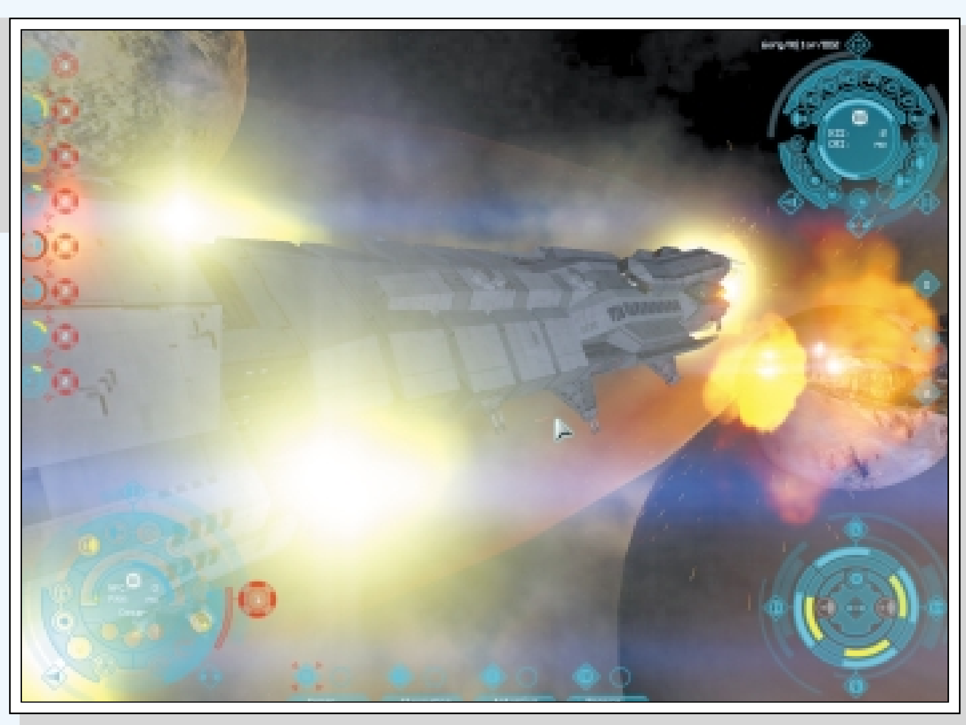
Намеки на будущий сюжет: 250 лет с момента изобретения дальних космических путешествий, "сиквел к истории человечества" (поэтому играбельной расой будут только люди), война нескольких трансгалактических цивилизаций. В игре будут миссии — только затем, чтобы продвигать вас дальше по сюжету. Между ними вы вольны заниматься чем хотите: взращивать флот, колонизировать богатые полезными ископаемыми планетные системы, проводить исследования ("как в X-COM — после того как захватите вражеские образцы"), развлекаться иными способами. "Необязательные миссии, своего рода квесты, будут выдаваться вам самым неожиданным образом. Так, например, под занавес игры вы выясните, что один из ключевых NPC все это время был членом экипажа одного из ваших кораблей".

За пределами трех десятков миссий (10 обязательных к завершению и еще 20 факультативных) ожидаются нежно любимые random encounters: "Вот здесь, например, вы можете рискнуть и попытаться захватить орбитальную боевую платформу". Последняя при ближайшем рассмотрении оказывается закованным в броню астероидом столь ужасного вида, что вы испытываете настоятельное желание скрыться восвояси. Ничего подобного: Жолт натравливает на монстра рой крохотных бомбардировщиков. "Видите? Если бы вы попытались атаковать астероид основными силами флота, то были бы развеяны в пыль за несколько секунд. Он оснащен сверхтяжелым вооружением... которое не успевает зафиксироваться на быстрых бомбардировщиках!" На заднем плане в это время происходит какая-то чудовищная битва, на описание которой у меня уже просто не хватает эпитетов. "Не берите в голову — это межкорпоративные разборки. Бьются, если вам интересно, флоты Nisahi Corp. и Spacetech". А присоединиться можно? "Технически можно, но лучше не". Уничтожат самое большее за пару минут. Время для




Как сообщается в пресс-релизе CDV, к коробке с игрой будет в обязательном порядке прилагаться маска наподобие тех, которыми пользуются сварщики.

Все внимание на взрывы и прочую пиротехнику. В первые несколько минут вам захочется просто закрыть глаза и вознести благодарственную молитву — дожили. Кинематограф со всеми своими силиконовыми спецэффектами идет стреляться.



таких выходок настанет позже: "Всего за игру вы сможете управлять флотом, включающим от одного до десяти кораблей. Потерять можно любой из них, кроме mothership — в противном случае поможет только Load Game".

Ваш обозреватель: "Жолт, это невероятно. Объясните мне одно: какая связь между этой феерией и предыдущими частями Imperium Galactica — играми, вообще говоря, нижесредними?".

Жолт Нилаши: "А никакой. Это маркетинговый ход CDV".

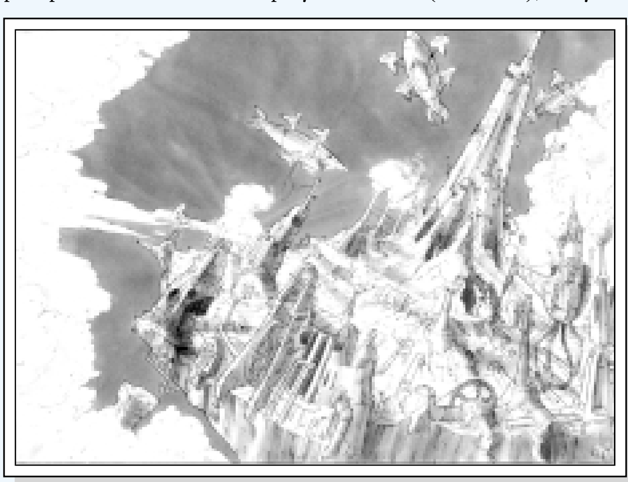
Андрей ОМ

ШАГНУЛ И ПОЛЕТЕЛ

ПЕРВАЯ RTS ДЛЯ ПК, КОТОРОЙ НУЖЕН ГЕЙМПАД

Я много думал — почему европейские игры, издаваемые европейскими же паблишерами, выглядят настолько свежо: снайперские дуэли Iron Storm, невменяемые, "за-пределами-возможностей-человеческого-зрения", красоты Imperium Galactica III, улыбающийся с обложки сентябрьского номера британского PC Gameplay "Периметр"? (КранК между тем жаловался, что мейджоры подходили, падали в глубокий обморок, после чего просили подпустить "реализьму", а то, дескать, пипл не прожует, подавится.) Воздух, очевидно, такой.

Даже на фоне окрестного новаторства **Project Nomads** (далее PN), получившая, между прочим, хрустальную звезду "PC Game of the Show", выглядит форменным д'Артаньяном. Высокотехнологичный ремейк "Путешествие Лемюэля Гулливера в Лапуту, Бальнибарби, Лаггнегг, Глаббдобриб и Японию" — в той части, где про небесные острова. Летающий одной только силой мысли инженер-копперфильд в очках-консервах с остромодными ярко-красными линзами. Огромные левитирующие скалы со ржавыми гребными винтами. Геймпад в качестве приоритетного манипулятора. Продюсер PN **Герд ХАН (Gerd Hahn)**: "Версия управления для мыши пока не собрана. Это не из-за какого-то нашего противоестественного влечения к консолям (хотя PN планируется к выходу на Xbox. — **А.О.**), а просто потому, что так удобнее".



Творчество герра Ланга и фрау Рифенншталь явно находится в списке интересов Radon Labs не на последнем месте.

Движок Nebula (между прочим, код открыт всем желающим) выглядит живым укором своим дорогостоящим собратьям по разуму. Деревья совершенно гипнотически раскачиваются на ветру, пространство заполнено десятками бипланов унд цеппелинов,

PROJECT NOMADS

Жанр
Action/strategy

Дата выхода
3 кв. 2002 г.

Разработчик
Radon Labs
www.radonlabs.de

Издатель
CDV
www.cdv.de

Известный литературный персонаж капитан Врунгель по сходному поводу говорил, что "негоже со своей усадьбой в плавание отправляться". Еще менее гоже — с хвойным лесом и портативным маяком.



управление каждым из которых в любую секунду можно взять в свои руки, — и все это совершенно не тормозит на гигагерцевом Pentium 4 и GeForce3, машине, которая через год будет выглядеть скверным анекдотом. Приземляясь, Wizard Engineer поднимает ногами роскошные облака пыли. О менее экзотических спецэффектах даже говорить неловко: от близких взрывов очень хочется упасть на пол, что, кажется, наконец становится стандартом.

"Относитесь к своему острову как к гигантскому линейному кораблю". Интереснейший алгоритм строительства: на месте разрушенных вражеских зданий появляется брызжущий спецэффектами чертеж, который можно и нужно схватить в охапку и перетащить в желаемое место. Строительство визуализировано отменно: как только мы ставим чертеж на подобающее ему место, камера штопором взлетает из-за спины нашего героя в небо и оттуда наблюдает за вырастающей башней. "Вашим домом одновременно может быть только один остров. Хотя, если вы найдете более подходящий и сумеете выбить оттуда врага, то вполне сможете затеять переезд".

Герд Хан: "Обустройство вашего острова, строительство зданий, сбор ресурсов, изучение заклинаний — все это есть, но все это вторично. Главное — свобода. Главное — облака". Ведомый геймпадом, инженер, раскинув руки, взмывает в небо. На полет нет никаких ограничений — ни по времени, ни по энергии. Только, пожалуй, по здравому смыслу: подлетев слишком близко к враждебному острову, есть серьезный шанс заработать промеж глаз из всех наличных орудий.

Не стой, словом, на пути у чужих островов...

Андрей ОМ

P.S. В самое ближайшее время в Нашем Журнале — действующая модель интервью с создателями Nomads в натуральную величину.

В движение острова приводят огромные ржавые гребные винты. Кроме того, в этом ракурсе наш герой почему-то похож на сантехника.



Бернд Биройтер (Bernd Beyreuther), гейм-дизайнер Project Nomads. И по совместительству управляющий директор Radon Labs.



Ohm & Scar

ДАЧНИКИ

В ГОСТЯХ У EA

Эмбарго на ввоз свежих ПК-релизов от известных игровых лэйблов в Соединенное Королевство осмелилась нарушить только Electronic Arts. Дабы не травмировать первосортными релизами еще не вышедших на высшие орбиты европейских коллег, мухами облепивших выставочный комплекс ExCel — место проведения нынешней ECTS, EA организовала вечеринку в своем загородном штабе. Автобусы до этого райского уголка отправлялись весь вечер от одной из центральных станций лондонского метро.

КВИДДИТЧЕМ ПО ВОЛЬДЕМОРТУ

Harry Potter: The Game
Жанр: Action/adventure
Разработчик/издатель: Electronic Arts
www.ea.com
Дата выхода: Ноябрь 2001 г.

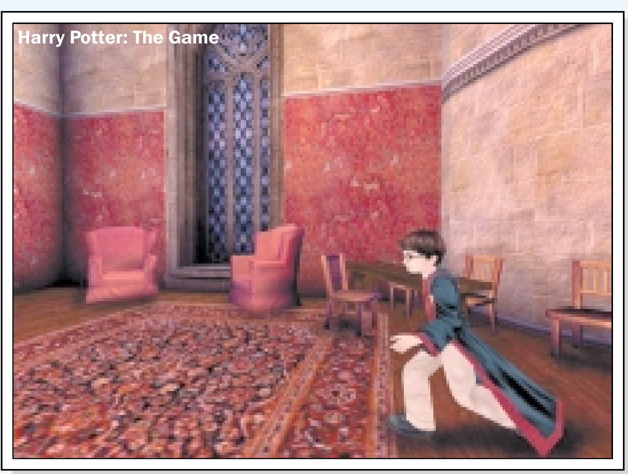
Джей Роулинг (J.Rowling) — британский Акунин. В метро что не Times, то "Гарри Поттер". Lads с синяками под глазами, шмыгая носами, вдумчиво читают "Г.П. и философский камень" в мягкой обложке. Мелкие банковские служащие могут позволить себе "Г.П. и узник Азбакана" в строгом твердом переплете за 14 фунтов ст.

Сам Гарри, впрочем, напоминает не Э.Фандорина, а почему-то покемона Пикачу — очевидно, своей вездесущестью. На EA Play для Гаррриковых игр отгородили простыней специальный красный угол, на входе в который отбирали фотоаппараты и пристально смотрели в глаза со вполне дзержинским прищуром. New York Review of Books радовалась, что с появлением Гаррика дети вместо своего обычного глазоломства за компьютерами начали наконец читать книги. Не извольте сомневаться, EA все вернет на свои места.

...Вот такими, как **Harry Potter: The Game**, вне всяких сомнений, и будут игры будущего: красиво (Unreal Warfare engine), но не слишком — чтобы потребитель не злился на недостойные fps, несложно, разнообразно (за десять демо-минут Гаррик успел пошвыряться заклинаниями, прокатиться на метле, решить пару несложных загадок и принести факультету Гриффиндор несколько призовых очков) и с лицензией. Мы, взрослые люди, испытываем на этом празднике непослушания странное ощущение: инстинктивно хочется пальнуть из Flak Cannon, вместо чего приходится ползать по углам в поисках 24 фантиков с портретами волшебников. Надпись на специальном поясняющем плакате: "Harry Potter (tm) and his friends Ron Weasley (tm) and Hermione Granger (tm)..." Вы хотите, чтобы вашими друзьями были зарегистрированные торговые марки?

Омерзительнее всего то, что все это на редкость качественно исполнено. В самых неожиданных местах Хогвартса самым неожиданным образом открываются двери, Гарри, задумавшись, чешет затылок, рыцарские доспехи, расставленные в коридорах, поворачиваются ему вслед, а с настенных портретов скалятся волшебники, некоторые из которых почему-то похожи на завзятого интеллектуала Майка Тайсона.

Кстати сказать, чтобы корректно выучить заклинание, нужно быстро и точно обвести мышекурсором предложенный игрой контур. Слышите этот странный звук?.. Это икает Питер Александрович Молиньё.



...Сам Гарри, впрочем, напоминает не Э.Фандорина, а почему-то покемона Пикачу.

СПОРТИВНЫЕ СТРАСТИ

Motor City Online
www.motorcityonline.com
Жанр: Онлайновый автосимулятор
Разработчик/издатель: Electronic Arts
www.ea.com
Дата выхода: Осень 2001 г.

По своей натуре англичане — прирожденные футбольные болельщики. На беду Electronic Arts, именно в день проведения торжеств футбольной команде Англии суждено было сцепиться в жестком клинче со сборной Германии (результаты вам известны — побоище и национальный позор для всей Дойчлэнд). EA вышла из сложного положения с изяществом опытного политического игрока. По территории всего особняка были расставлены огромные телевизионные экраны, транслировавшие матч в прямом эфире. Не будь их, ни один англичанин не высунул бы носа из любимого бара исключительно из принципиальных соображений. А здесь и экраны побольше, и звук получше, и пиво в неограниченных количествах — и все совершенно бесплатно! Рай. Рай на земле.

Впрочем, некоторым приходилось изрядно вкалывать ради нормального функционирования импровизированной земли обетованной. Например, несколько дизайнеров **Motor City Online** были вытащены из-под теплых американских перин в 5 утра, загнаны в офис и усажены за компьютеры с недвусмысленной директивой: "Будете развлекать англичан!" Разумеется, мы даже не догадывались о подобной классовой несправедливости, когда вальяжно подкатывали для знакомства с очередным творением создателей серии NfS.

— Покажете?

— Конечно.

Слышали ли мы раньше что-нибудь о Motor City Online? И даже писали. Теперь хотелось



Владелец этого авто просто помешан на глазах! Очевидно, его фамилия Beholder.



В воздухе мотоциклы полностью управляемы. Кувыркайтесь на здоровье.

бы посмотреть, верные ли давались обещания.

Внешние камеры показывают запись кольцевой гонки. Участников всего трое — пара несчастных сонных американцев и наш любезный гид. Автомобили, так называемые "muscle cars", "американцы" шестидесятых-семидесятых годов, выглядят несколько топорно и аляповато. Задники симпатичные, но не более того. Торпед не видно.

На просьбу продемонстрировать уличные гонки связь реагирует пламенным отказом, девелоперы озабоченно переговариваются по icq. Гид не забывает читать лекцию о наиболее интересных находках разработчиков игры. То, что каждый игрок должен подобрать для себя подходящее альтер-эго, как и в любой онлайновой игре, не является открытием. А вот как вам понравится пункт "Страховка" в характеристиках героя? Во время заездов вы неизбежно наносите увечья разной степени тяжести своему и чужим автомобилям. Любое столкновение скрупулезно учитывается, категоризируется по нескольким параметрам — и вот уже всему миру известно, что с вами лучше не соревноваться! Вы неаккуратный водитель, стремитесь подрезать или спихнуть противника с трассы и вообще ведете себя антиобщественно. И с вами никто не будет соревноваться, вот в чем весь фокус. Ведь машину каждый чинит сам — а кому понравится каждый раз после гонки с вами восстанавливать свой болид с нуля?

Краткая экскурсия в гараж подтверждает самые смелые ожидания хардкорной публики. Motor City Online ушла достаточно далеко даже от навороченной модели апгрейдов Porsche Unleashed. Теперь игра больше смахивает на полномасштабный NASCAR с его глубоко техническим взглядом на автомобильный спорт.

Что же сам симулятор? Один из нас удивленно моргает, когда в его руках оказывается геймпад. И требует клавиатуру, но ее не дают — мол, не настроена! Дальнейший ужас можно описать в двух словах. Приставочная гонка. Без всякого, даже псевдоинтеллектуального, налета. Циничная, тупая, простая до слез. Жалко.

ПОЛОВИНКА ТАКСИ

Motoracer 3
Жанр: Мотоциклетный симулятор
Разработчик: Delpine
www.delphinesoft.com
Издатель: EA/Infogrames
www.ea.com
Дата выхода: Ноябрь 2001 г.

Огорчение быстро сменяется неподдельной радостью при виде **Motoracer 3**. Бесконечно красивая графика разом возводит игру в симуляторную степень. Нам обещают 33 мотоцикла и шесть видов соревнований. Ради одного из них можно простить авторам Motoracer даже нелепую вторую часть игры. Теперь у NfS есть достойный соперник в классе уличных гонок.

Париж. По запруженной улице сломя голову мчатся несколько мотоциклов. Совершенно изумительные полигональные задники пытаются убедить разум в том, что Delphine смоделировала весь город целиком. Неправда, конечно, но красиво до жути. Автомобили двигаются очень естественно — за исключением слишком уж нарочитой повадки перестраиваться из полосы в полосу как раз за секунду до вашего появления. Они это



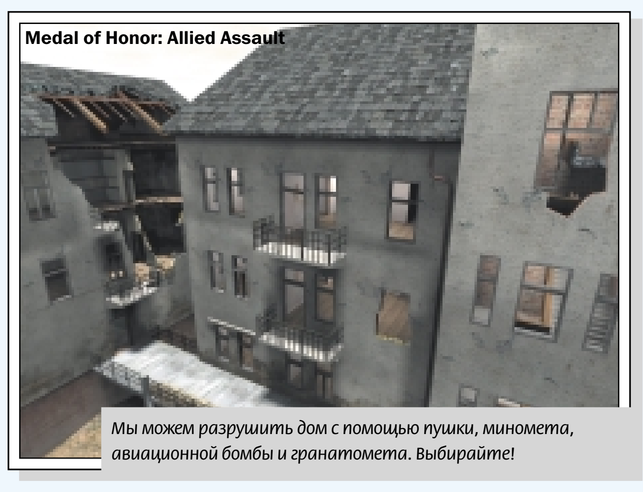
Это не "Волга", а ее прямой предок. Правда, даже во времена производства таких роскошных авто никто не раскрашивал их ТАК ярко.



Вот это и называется фотореалистичной графикой. Посмотрите на эти елки!



Если подключить к оптическому прицелу ТВ-тюнер и наушники, то на его экране, сидя в засаде, можно смотреть телепередачу "Поле чудес".



Мы можем разрушить дом с помощью пушки, миномета, авиационной бомбы и гранатомета. Выбирайте!

специально! Но на то под вами и мотоцикл, чтобы протиснуться, пролететь, промчаться вихрем сквозь уличное хитросплетение, напугать ревом мощного двигателя и финишировать первым. Бессоновское “Такси” помните? Замените “Пежо-406” на мотоцикл по вашему выбору и окажетесь прямо в ноябре сего года, на церемонии торжественного релиза воспрянувшего мотоциклетного хита.

БЫТЬ ЮНИТОМ

C&C: Renegade
westwood.ea.com/games/ccuniverse/renegade/index.html
Жанр: FPS
Разработчик: Westwood Studios
www.westwood.com
Издатель: Electronic Arts
www.ea.com
Дата выхода: Декабрь 2001 г.

Поскольку центрами всеобщего внимания были футбол и загон, где Capcom демонстрировала чуждую нам, но феерическую Devil May Cary (PSX2), никто не помешал одному из нас плотно и лично поздороваться с **C&C: Renegade** за руку.

Со всей определенностью сказать можно одно: Westwood вполне адекватно передает ощущения среднего юнита в каком-нибудь мрачном аддоне к Red Alert. Вокруг без малейшего нашего участия что-то постоянно происходит: по небу носятся вертолеты, по ним снизу палят SAM Sites, что-то бойко горит. Под горой ползает танк, мы спускаемся на него посмотреть, танк стреляет нам в лоб, мы отряхиваемся, бежим дальше, получаем еще несколько снарядов и только после этого погибаем. Если кто не знает, подобное во вселенной C&C является отнюдь не парадоксом, но, напротив, обычнейшим делом.

Как FPS игра, к сожалению, выглядит пока диковато: сомнительная физика (чувствуешь себя, натурально, прижатым к земле несколькими мешками с цементом), несбалансированное оружие (обычная картина — стоим напротив неприятеля и поливаем друг друга в упор из автоматов, в ста случаях из ста гибнет противник, мы же не получаем ни царапины) и совершенно кретинский дизайн уровней (все как вы любите — огромные пространства, на которых решительно непонятно, куда податься) отчаянно отравляют вам жизнь.

И вот еще совершенно дикая, консольная, штука: как только ренегат взбирается на лестницу, камера принудительно переключается на вид от третьего лица. Точнее, в данном случае, вовсе даже не лица...

РЕЙТИНГ АРИЙЦЕВ

Medal of Honor: Allied Assault
mohaa.ea.com
Жанр: FPS
Разработчик: 2015
www.2015.com
Издатель: Electronic Arts
www.ea.com
Дата выхода: Зима 2002 г.

...Q3-движок **Medal of Honor: Allied Assault** блистал во всей красе мириадами мерцающих снежинок на огромной открытой зимней карте. Фашисты в длиннополых тяжелых шинелях и характерных касках стояли неизменно широкой спиной к нашему отважному герою, открывая море возможностей для агрессивных акций. Почему они вечно смотрят мимо, не замечая суперкоммандо за ближайшей березкой? Видимо, это привилегия приставки “супер”. Винтовка послушно лязгает, до-

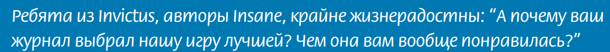


Как то и положено герою игры от Westwood, ренегат держит в руках орудие, в четыре раза превышающее его размерами.



Всем заслуженным кино-видео-игродеятелям США еще долго будут сниться лавры "Рядового Райана".



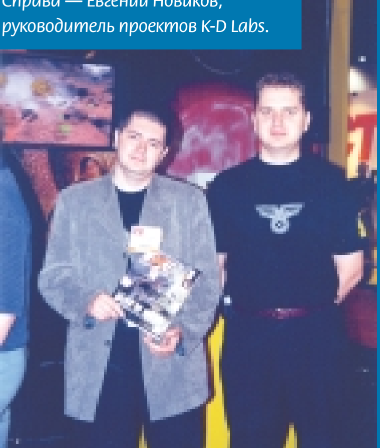


Ребята из Invictus, авторы Insane, крайне жизнерадостны: "А почему ваш журнал выбрал нашу игру лучшей? Чем она вам вообще понравилась?"





Мы пятнадцать минут пытались заставить Кранка улыбнуться. Бесполезное занятие. Справа — Евгений Новиков, руководитель проектов K-D Labs.

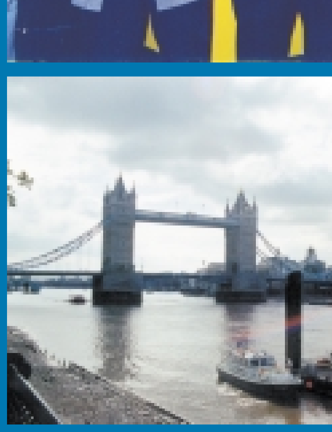


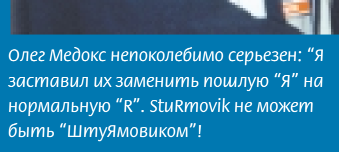
Награждение Baldur's Gate 2 сопровождалось многоминутной лекцией Андрея Г. Ома о том, как сильно в России любят ролевые игры.



Прелестный маленький прудик с лебедями около штаб-квартиры EA.







Олег Медокс непоколебимо серьезен: "Я заставил их заменить пошлую "Я" на нормальную "R". StuRmovik не может быть "ШтуЯмовиком"!



Реклама от Fishtank с нашими родными "Демиургами" ("Нивал") была чуть ли не самой популярной на ECTS.

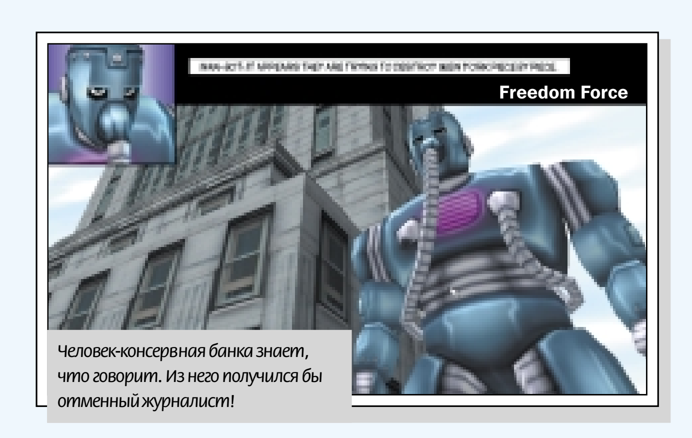


Для раскрутки игры про диковинного мультяшного персонажа авторы проекта не поленились притащить на выставку оригинальное авто.





Ohm & Scar



Человек-консервная банка знает, что говорит. Из него получился бы отменный журналист!



…а большой алюминиевый робот мог летать над головами, срывая с граждан дорогие меховые шапки.

сылая патрон, и коротким гулким ударом по барабанным перепонкам отправляет на тот свет очередного фашиствующего выкормыша. Занятие симпатичное, но пока не слишком увлекательное. Впрочем, у авторов игры есть еще немного времени, чтобы поставить на ноги потенциально популярную тематику Второй мировой и попытаться опередить релиз Return to Castle Wolfenstein.

После разгрома англичанами немцев (мы вновь о футболе) посетителей у стенда Medal of Honor становится явно больше. Все хотят внести скромную лепту в общую викторию...

НЬЮ-ЙОРК, НЬЮ-ЙОРК

Freedom Force
www.irrationalgames.com/ff
Жанр: Тактическая РПГ
Разработчик: Irrational Games
www.irrationalgames.com
Издатель: Crave Entertainment
www.cravegames.com
Дата выхода: 1 кв. 2002 г.

Осмотр EA-экспозиции завершается поединком... на телеграфных столбах. Оные с невыразимой легкостью изымаются прямо из асфальтовой мостовой Нью-Йорка времен шестидесятых, для того чтобы преобразиться в шаманские посохи. Супергерои проекта **Freedom Force** охотно хватают грузовики и автобусы и закидывают ими суперзлодеев. Столбы приберегаются для особых случаев, известных в ролевом жанре как Backstab, удар в спину. Подкараулив удачный момент, столбоносный герой подкрадывается со спины к ничего не подозревающему злодею и наносит роковой фонарный удар. БАМ! Демократия использует убедительные доводы для доказательства своей правоты.

Александр ВЕРШИНИН, Андрей ОМ

СБОЙ В СИСТЕМЕ?

ПОСЛЕСЛОВИЕ, ИЛИ ПОЧЕМУ ECTS 2001 НЕ СЛЕДУЕТ СЧИТАТЬ ПРОВАЛОМ

На первый взгляд, ECTS 2001 — кошмарная неудача, симптом надвигающегося кризиса ПК-игроиндустрии, веяние Кали-Юги, приближение Армагеддона, гнев Богов, ненужное зачеркнуть.

Действительно, выставка переехала на новую площадку, якобы очень модную нынче в Лондоне. На самом же деле выставочный комплекс ExCel находится в портовых доках, а территориально расположен в районе, соответствующем московскому Выхино. Ходят неприятные слухи, что из Olympia выставку просто выжили.

Впечатление от первого дня шоковое. На ECTS не засветилось НИ ОДНОГО крупного издателя, "мейджора". Снизошедшая до публики Electronic Arts выставлялась обособленно, на собственной территории, за день до открытия выставки. На EA-вечеринке было продемонстрировано чуть ли не больше перспективных проектов, чем на всей ECTS!

Зато. Зато выставка предоставила отличный шанс встать на ноги средним и мелким девелоперам и паблишерам. И только поэтому ECTS нужно поклониться в пояс и уж никак не считать ее неудавшейся. Вокруг стендов российских компаний впервые кружили ТОЛПЫ любопытствующих! Активно продвигается восточная Европа. Немцы вообще чувствуют себя королями выставки: CDV представила великолепную подборку релизов, включающую в себя лучшую игру выставки (по мнению журналистов и оргкомитета) Nomads, нашу несравненную любимицу Imperium Galactica III и, конечно, Divine Divinity. Не отсутствуй на ECTS именитые FPS-разработчики, мы никогда не узнали бы о существовании милейшей французской Iron Storm. Очень ярко выступили X2, "Ил-2" и, конечно, "Периметр" — его не спутаешь ни с чем.

А вот официальное награждение звездными ECTS Best'ами оказалось слегка комичным. Да, организация мероприятия была чуть лучше, чем в прошлом году, — на шоу присутствовали не только организаторы, но и пресса, и даже конечные получатели наград. Насмешило другое: девять из десяти призов от каждой страны/региона/области/города достались одним и тем же играм. Быстро сориентировавшиеся Питер "Наше все" М. и авторы Grand Turismo 3 попросту не спускались со сцены, дожидаясь следующего приза. И лишь Game.EXE и лично один из "ваших меня" внесли известное оживление в ряды коммунистически мыслящих товарищей, откомандировав звездочку "Best PC Game — Russia" издателю Baldur's Gate II фирме Interplay...

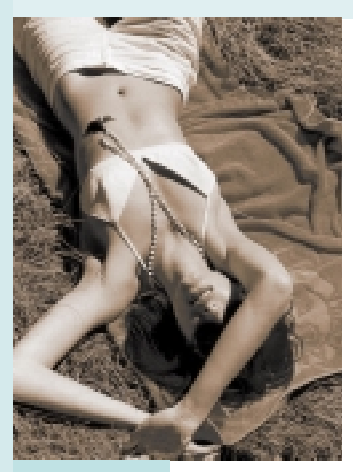
Александр ВЕРШИНИН, Андрей ОМ

…да, а первая глава Passage: Path of Betrayal настолько сходна с простеньким, но совершенно волшебным (Дэррис Гапп (Darris Hupp), похоже, тоже так считает) Sierra-квестом Torin's Passage, что выглядит пародией. Да и в остальных пяти вы найдете легко узнаваемые повороты, проселки и объездные пути — если, конечно, поставите себе целью искать именно их на дорожной карте. Ведь в конце-то концов, как известно, в мире существует всего три квестовых сюжета: полицейский, космический и королевский.*

ПОЧТИ ЗНАМЕНИТ

ФЕНОМЕНАЛЬНЫЙ ДЭРРИС ГАПП

Маша АРИМАНОВА



Осталось поговорить о графике — которая, конечно же, очаровательна. Талантливая рука Дэрриса Гаппа работала пастельными мелками по карандашным наметкам сцен, и декорации Passage отличаются мягкой приглушенностью тонов, даже на экране искусные рисунки сохранили свою характерную бархатистость. На мой взгляд, это хорошее решение, некая удачная точка между двумя квестовыми крайностями: излюбленными в родном отечестве книжками-раскрасками и мертвыми пластилиновыми дворцами. Вообще наш Гапп — живой укор горе-квестоделам (да-да) со всех концов света. Жалуетесь на низкий бюджет? Посмотрите, чего можно добиться вообще без бюджета! Да и манера Гаппа как художника вполне привлекательна.

Чудес, конечно, не бывает. Человечки, что переходят из комнаты в комнату по этой своеобразной галерее, очень простенькие, лица — не более чем шаржи, притом Гаппу не удалось победить их неприятную четкость и дикую расцветку, которые режут глаз на фоне аквариумных задников. Но если в условиях, чрезвычайно далеких от роскоши, и следует делать квесты, то именно такие: с солнцем, дворцами, хижинами, каньонами, дымком из труб и огнем в каминах, птицами и насекомыми, сказочными существами. Да, именно такие, как Passage: Path of Betrayal.

Именно такие? С такой же графикой, логикой, музыкой, приятно отзванивающей в колокольчики квестовой эрудиции историей? Ах нет, это невозможно! Ведь тогда и разработчики у квестов должны быть такими же, как Дэррис Гапп.

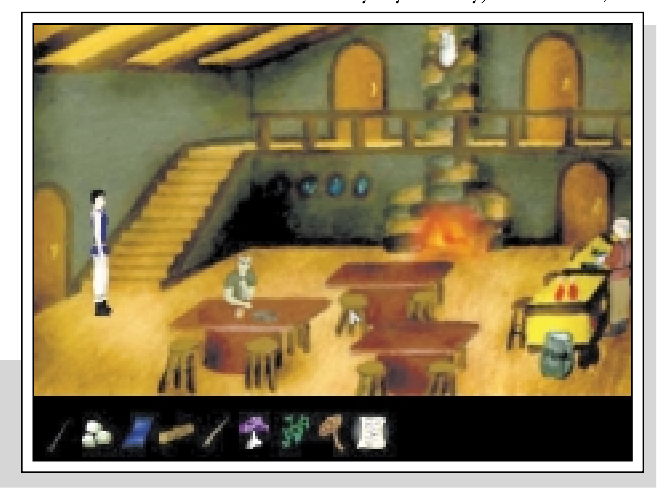
КАПИТАН ГАПП

В веселом ноябре 1998 года Дэррис Гапп — очень одаренный молодой человек пятнадцати лет, который умеет великолепно рисовать, сочинять бесконечные диалоги и даже немножко писать. Он безнадежно любит квесты и Роберту Вильямс.

В июле 2001-го он — восемнадцатилетний старик, познавший лишения, тяготы и заботы, с горькой мудростью в глазах. Дэррис Гапп как раз закончил Passage: Path of Betrayal и почти знаменит. И я преклоняюсь перед его мужеством.

Все мы хоть раз в жизни да мечтаем о собственном квесте, верно? И один из миллиона вполне способен три года без всякой финансовой поддержки совмещать в себе функции целой бригады на полном издательском пансионе. То, что выйдет из рук человека-оркестра, не купит ни одна разумная особь, даже если он перенесется в каменный век и будет продавать свое ненаглядное творение как первый квест на планете. И ни одна газета мира из принципа не напишет о нем, если диск ненароком обнаружат при археологических раскопках.

А Дэррис Гапп распространяет Passage по сетевым каналам, и квест крайне охотно берут по цене 19 долларов 95 центов (плюс пять долларов за доставку и упаковку): более того, Гапп



Удалое веселье в кабаке деревни Серенити. И как только Рифф вытерпел здесь эти семнадцать лет?

* Увы, положить демо-версию недавно вышедшего квеста Passage: Path of Betrayal, которому посвящена колонка Маши, на нынешний диск так и не получилось: вдруг навалившиеся на нас огромные демо-версии игр-мейджоров вытеснили с CD все мало-мальски неформатное и "не для всех". И это касается не только раздела "Игры"... Ничего, постараемся вернуться к этой "демке" на следующем диске. А если ее так и не удастся опубликовать — загляните, пожалуйста, на сайт компании Dragon Works Interactive (www.dragon-works.net), в раздел Download.

не только замечательно демонстрирует здоровое пульсирование коммерческой жилки, но еще и не получил ни одного отрицательного отзыва о Passage в западном полушарии. Нацарапанные вконец растаявшими поклонниками надписи на скале его мифической компании (хороша компания!) Dragon Works Interactive (www.dragonworks.net) читаются исключительно сквозь слезы умиления. А по сторонам Dragon Works Interactive пишет о Passage: Path of Betrayal ну абсолютно все.

Причем самая суровая и свирепая критика томно вздыхает над шестнадцатью страничками мануала, входящего в комплект поставки, вспоминает старые добрые девяностые и поднимает покровительственные оценки: five point six, five point eight...

Тут, конечно, большого секрета нет — любой человек, пишущий о квестах, с легкостью представляет себя на месте Дэрриса Гаппа. Оценивать Passage для него — все равно, что оценивать свой собственный квест; тот самый квест, кусочек детства, о котором критик так мечтал в юности, но на воплощение которого у него не хватило ни храбрости, ни упорства, ни таланта. Разумеется, именно поэтому в нашем издании нет оценки игры Passage: Path of Betrayal, но есть рассказ о ней.

ЗАМЫКАНИЕ

Passage — бесхитростный, но очень качественный квест. В нем есть блеск. В нем есть гармония. В нем есть единые время, пространство и настроение.

Это квест о сказочном королевстве Аркейн, воплощении всех сказочных королевств из квестов, населенных квестовыми персонажами. Ровно половина — путешествие паренька Риффа (который на год старше своего автора) из деревушки Серенити в далекую Брегалию. Другая половина — приключения Риффа в загробном мире и возвращение в родные края. Вот так просто.

Если честно, литературная часть Passage: Path of Betrayal зачастую оставляет желать лучшего. Диалоги (главным образом зачем-то анималистические — с пчелами, крысами, совами, сверчками) бесцветны, юмор прост, в самых "забойных" и претенциозных сюжетных местечках я с трудом сдерживала усмешку. Но в том-то и дело, что в огромном количестве квестов, безоговорочно признанных классическими, дело обстоит куда хуже, даром что готовились они слаженными командами при поддержке профессиональных литераторов! А Passage доведен автором до вполне приемлемого состояние в пронзительном одиночестве. (Что, конечно, не совсем

...любой человек, пишущий о квестах, с легкостью представляет себя на месте Дэрриса Гаппа. Оценивать Passage для него — все равно, что оценивать свой собственный квест; тот самый квест, кусочек детства, о котором критик так мечтал в юности, но на воплощение которого у него не хватило ни храбрости, ни упорства, ни таланта.

верно. Гапп пользовался поддержкой друзей в плане музыки, игрового движка и тестирования. Но разве это главное? А пожертвованная в фонд Passage знакомыми композиторами музыка и в самом деле отличная.)

Пока не поздно, черкну пару строк о задачках. Я не буду восхвалять их логичность (хоть они и логичны), прославлять творческое использования инвентаря (хоть и используется он очень даже творчески) и восхищаться отсутствием вмурованных китайских шкатулок (хоть в Passage вы не найдете ни шкатулок, ни каких-либо иных встроенных головоломок). Не буду также насмехаться над причудливой подборкой объектов в карманах Риффа (ковры, вспышки, масляные пятна), пиксель-хантингом пастельных тонов, редкими пробуждениями совести (когда квестовый клептоман вдруг начинает лихорадочно возвращать позаимствованные в ранних главах предметы владельцам) и вечной его нерешительностью. Потому что, будь это хоть стряпание похлебки или сбор маскировки, перед нами справедливые, честные задачки — точно такие, что я когда-то очень хотела иметь в своем собственном маленьком квесте. Спасибо, Дэррис!

Что еще... Конечно, человек, воспринимающий себя столь несерьезно, как Гапп (а надо воспринимать себя очень несерьезно, чтобы решиться на распространение и продажу собственного квеста), не будет кичиться оригинальностью своего творения. Гапп не скрывает рабскую зависимость Passage от великих кумиров. Напротив, он гордится любыми сравнениями. Zork, King's Quest, да даже Discworld Noir — все они цитируются в Passage, это чистая прав...



Темная сторона Аркейна — с туманчиком и кровавым фонтаном. Этот ход — "плохие побеждают в середине игры" — позаимствован из гениального сценария Discworld Noir.

С обилием всевозможных операций в интерфейсе Passage Гапп несколько переусердствовал. К примеру, тело самого Риффа служит одним из объектов... или действий? Придется изрядно повозиться, чтобы выволочь эту коробку из фургончика.

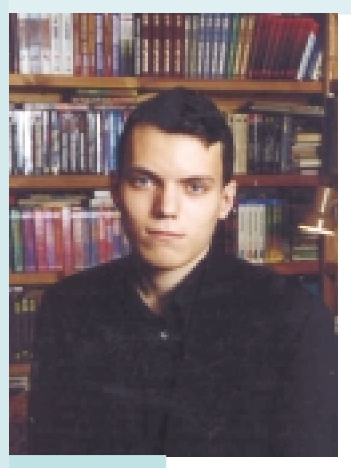


Боже, храни Max Payne! Это замечательная, гениальная игра, которой уже обеспечены богатство, вечная слава и долгая, счастливая старость. Боже, храни дважды свиту его редакторов (лысоватых господ MaxED, ActorFX и ParticleFX с пузатыми портфелями)! — Когда последний житель далекого Боро-Боро прямо под пальмой и пролетающим авиалайнером пройдет в третий раз куэйдовский уровень сложности Dead on Arrival и Payne перестанет существовать для цивилизации, эти джентльмены позаботятся о его посмертных делах.

ЖЕСТОКИЙ ПОЛИЦЕЙСКИЙ—3

ОКРОВАВЛЕННЫМИ РУКАМИ

Фраг СИБИРСКИЙ



Темный риф Max Payne обрастает коралловыми модификациями уже довольно давно, чтобы до неузнаваемости изменить собственные очертания. И в лучшем из миров соединенные усилия талантливых моделлеров, оружейных дизайнеров, художников осколочных дождей, архитекторов уровней и супервизоров звуковых эффектов мгновенно обратили бы Payne в тот лучший на свете экшен, которым он не является, но которым мы все отчаянно хотим его видеть. Да что говорить! Если бы в каждом из доброй сотни известных на сегодня модов (широчайшей палитры — от шершавых "шкур" известных киногероев до полированных отражений известных кинодекораций) содержалась хоть крупица полезного знания, всем нам поголовно пришлось бы заняться пэйноведением.

Уж не знаю, сказывается ли в трудах западных модификаторов отсутствие благотворных курсов мудрого старика, или человечество просто не доросло еще до понимания их творений, да только страшное большинство привитых к Payne народных поправок безусловно отвратительно. Скальпели в руках десятков сумасшедших хирургов разрушают как раз то немногое, чего не стоило бы разрушать в этом странном и снежном мире Макса Пэйна. Естественно, среди моря посредственности сверкают один-два нечаянных таланта да четвертинка будущего гения. Как же без этого? И мы с превеликим удовольствием расскажем сейчас о тех эволюциях, что достойны рассказа (игнорировать их из-за общего большого числа молекул было бы просто нечестно). Но я содрогаюсь при мысли, что сделал бы с лучшим из существующих дополнительных уровней к Payne (Matrix Tribute — зеркально-коробочный дизайн с музыкальными темами Propellerheads, Rage Against the Machine и Lunatic Calm) наш столетний человек на своем родном конкурсном острове.



Max Neo. Использование "infamous Neo bullet dodge" в сугубо практических целях. Эффективно, но не так уж и зрелищно, правда?

ПЕРВЫЕ ШАГИ

Как известно, существует две категории художников, стремящихся изменить Max Payne по образу своему и чужому подобию. Первая любит Payne всем сердцем и мечтает избавить его от досадных неточностей или просто развлечься за счет Remedy — только и всего. Вторая — сборище разочаровавшихся, безумных, обманутых в лучших ожиданиях и потому готовых на все анархистов. Эти только порадуются гибели Payne в пучине забвения (хотя к тому времени станут совсем седыми и обзаведутся искусственными легкими). Они найдут, чем его заменить.

Но мы пока говорим о первой, безобидной категории ваятелей модов. В гардеробе Dancryers Skins (www.payneskins.8m.com) найдется летняя коллекция легких скинов (общий состав вам знаком — Майк Майерс, Мэрилин Мэнсон, Малдер, все убогие и расплывчатые, похожие на кого угодно, но только не на тех личностей, на которых пытаются походить); подвалы Max Center (www.maxpaynecenter.com) и чердаки Maximum Payne (www.maximumpayne.com) ломятся от выделанной кожи киногероев, декоративных украшений, переключателей уровней, примитивных оружейных усовершенствований и тому подобных продуктов "творчества". Настоящие баловни народов — моды Ultimate (французский) и Psychoduck (английский), хотя на самом деле куда больше достоин внимания Real Payne от одного американского дуэта.

Мод Psychoduck, автор которого скрывается за одноименным псевдонимом, помимо множества незначительных изменений (эксперименты со временем рапида, новые текстуры оружия — "Ингрэмы", к примеру, магически обращены в "Узи"), исполняет одно из опрометчивых физических обещаний Remedy: а именно дозволяет стрелять сквозь дерево, картон и пластик. Это его самое значительное достижение. Кроме того, автор плодотворно поработал с редактором осколков, и теперь за всей порхающей дрянью с трудом различаются враги. Стали умеренней прыжки и броски, разлетающееся стекло наносит повреждения прохожим (этой реалистической деталью творец очень гордится). В целом из Psychoduck мог бы выйти крепкий средний мод без особых заслуг. Но, видимо, Remedy-то отказалась от стрельбы сквозь двери и коробки не без причины. В сочетании с повышенной меткостью и мгновенной реакцией негодяев рентгеновские сверхспособности Psychoduck приводят к самым фатальным результатам. Когда взвод наемников простреливает ВЕСЬ офис насквозь из "Кольтов-Коммандо", не спасет и самый растянутый во времени рапид. Не поможет даже упомянутый ниже "infamous Neo bullet dodge". Оригинально, конечно, и с массой эффектов — но, в общем, настоящая катастрофа баланса.

Ultimate (автор скрыт аббревиатурой UXRAF) — вообще серенькая мышка, и большая любовь толпы (UXRAF выиграл гордое звание "лучший модификатор Maximum Payne и Max Center", вышло уже пять (!) версий, все приняты "на ура") к ней остается непонятной. Да, поработали с камерами, со снайперским режимом, со временем перезарядки дробовика, усилили наблюдение за пулями, удвоили некоторые виды оружия — но это авторский мод или официальный патч от Remedy? Первыми робкими шажками к лучшей жизни, главным свершением, считается красная точка прицела. Индивидуальности никакой.

DuoMaxwell и AlexQuest, создатели Real Payne, твердо знали, чего хотели, и упорно делали из любимой игры воплощенное совершенство.

ПО НАПРАВЛЕНИЮ К НЕО

А вот DuoMaxwell и AlexQuest, создатели Real Payne, твердо знали, чего хотели, и упорно делали из любимой игры воплощенное совершенство. И перед нами — продукт каторжного труда и тонкой балансировки, начисто лишенный внешних эффектов. Работа с оружием проделана ОГРОМНЕЙШАЯ. Все огнестрельные единицы Max Payne по максимуму приближены к своим реальным аналогам: идеально настроены не только размер обоймы или сила попаданий, но и темп и разброс стрельбы, и емкость коробок с патронами, и даже скорость полета пуль. Авторы отказались от MP5SD3, которую собирались встроить во вторую версию. В Real Payne v0.2 вместо пистолета-пулемета с глушителем нас жизнерадостно встречает еще более разросшаяся баллистическая таблица. Тут не занимаются ерундой вроде позолоты и зеркального размножения пистолетов и винтовок (см. хорошую немецкую компиляцию Weapons + Blood Mod v1.1 — своего рода путеводитель по национальным weapon packs, авторы которых только и делают, что воруют друг у друга серебряные накладки к "Беретте").



Psychoduck. Некоторые побочные эффекты, за которые так любят этот мод. Жизнь в фейерверке!

Словом, уникальная, по-своему очень даже творческая (вы посмотрите, какая космическая разница в огнестрельных параметрах первой и второй версии!), но мало кем оцененная работа. Весьма интересная — хоть и не совсем понятно, почему именно. Такой, знаете ли, своего рода Counter-Strike без моделей. И первый мод, с которым Max Payne играется от изначального до последнего кадра. Вторым оказался Max Neo версии 0.2.

Новейшие модификации вроде Extreme (1.0) или Global Mod (0.2) не вызывают совер-

The Killer. Жутковатая попытка ввести в действие Чоу Юн-Фата. Впрочем, учитывая явную карикатурность этого мода, не так уж и плохо.





Ultimate. В пятой версии подчеркнуто просматриваются пули в состоянии паузы. Незаменимая вещь для человека, решившего посвятить жизнь охоте за самоубийственными скриншотами.

шенно никакого отклика в душе — компиляции компиляций. Лично мне больше пришелся по сердцу ультракитчевый мод The Killer: заявлен автором, Винсом де Георгом (Vince DeGeorge), как тонкая услада ценителя гонконгского кинематографа, а оказался черной, довольно-таки удачной пародией на лучшие фильмы маэстро Ву. Конечно, стремление приладить широкую восточную физиономию Чоу Юн-Фата к западно-финской модели Макса Пэйна вызывает скорее рыдания, чем смех. Но зато какая сигара! Сколько патронов в магазине каждой "Беретты"! До какой невозможной степени доведена кровавость перестрелок! Галлоны крови украшают не только пол и стены, но и потолок. Не верьте сотням модов, утверждающим, что "только у нас — самая кровавая бейсбольная бита и дробовик! Только сегодня!", нет, кровавее, чем эта гонконгская зарисовка, быть не может. Некуда.

К слову, в последней (2.0) версии The Killer использованы те самые оглушительные оружейные спецэффекты, что звучат в старых фильмах Ву. На слух кинomана они куда приятнее приглушенного клацания "Беретт" в современных модах.

ОН НАЧИНАЕТ ПОНИМАТЬ

На общем сером фоне сразу обращаешь взор на модификацию Max Neo авторства Кеннета Йенга (Kenneth Yeung) — но это ни о чем не говорит, данное незаурядное сооружение выделялось бы и среди куда более достойных собратьев. У Max Neo нет конкурентов в очень специфической области опытов по замене мистера Ярви в чине главного героя. Уже в первой версии Max Neo имелась очень неплохая, высокодетализированная конверсия старого персонажа в популярного киноартиста Киану Ривза. Не очень, конечно, похож, но зато в солнцезащитных очках (ранее выпускавшихся лишь отдельным модом) и целиком перекрашенный в черный цвет (а вы не можете обрядить парня в черное без того, чтобы он не казался чуточку круче, чем на самом деле, как поведал нам некий Квентин Т.).

Не очень, конечно, похож, но зато в солнцезащитных очках (ранее выпускавшихся лишь отдельным модом) и целиком перекрашенный в черный цвет (а вы не можете обрядить парня в черное без того, чтобы он не казался чуточку круче, чем на самом деле, как поведал нам некий Квентин Т.).

Длинной цепочкой вагонов потянулись за локомотивом "Нео" раскованная физика, цилиндрические следы за пулями (по сравнению с хвостами других модов — просто произведение искусства!) и единственный в истории неограниченный bullet time, не лишающий Max Payne малейших признаков экшена, — то ли из-за повышенной меткости врагов и возросшей убойной силы оружия, то ли из-за прикрученной к рапиду удалой композиции Spybreak от группы Propellerheads (потрясающе аутентичной по понятным причинам). Более того, Йенг изрядно опередил свое спотыкающееся на скинах и моделях время: вторая версия мода содержит также хитрый игровой механизм, известный как "уход от пуль на месте", или "то, что Нео делал на крыше", похожий то ли на виртуозный танец, то ли на попытку изобразить падающий вертолет, и, что куда более удивительно, механизм этот работает!

Да, Remedy следует выкупить у Кеннета Йенга эту штуку для продолжения Payne. Поворот камеры и точно рассчитанное движение корпуса образуют феерическое зрелище: пули с фирменными следами проплывают над самой грудью опрокидывающегося назад Нео, палящего во все стороны из "Ингрэмов" — да еще и не сразу с двух рук, а поочередно, в настоящем "гангстерском" стиле! Обучиться использовать "infamous Neo bullet dodge" (как величает ЭТО сам создатель) не так уж и сложно, а истерически развлекательный результат гарантирован. Оружие пока еще не тронуто (в параллельном Matrix Mod 1.0 "восемь видов оружия из кино" — непередаваемо убогие), но в ближайших планах автора — кунг-фу и беготня по стенам.

Вы не поверите, но вот и все достойные нашего и вашего внимания рыбки в сетевых аквариумах — из той сотни, что совсем недавно было зарегистрирована Max Center. Остальные наперебой предлагают "unlimited bullet time" с мятным привкусом и "level selector" последней модели. Бред, конечно. С такими-то возможностями! Но для того и существует вторая категория. Данные люди стремятся разрушить Payne до основания — с тем, чтобы воссоздать его в самом диковинном виде.

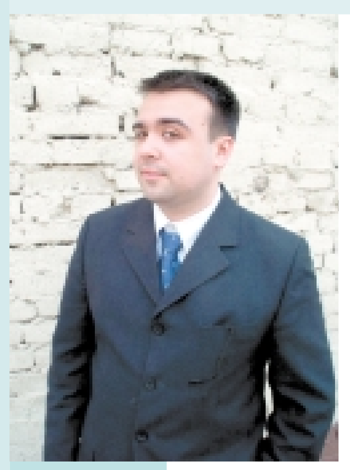
Какие только конверсии не объявлены! От "Ворона" (фильм) до "Баффи" (телефильм), от SWAT до аниме, от агента 007 до "Супермена", и еще, и еще, и еще. Но судить их рано. Если чуть присмотреться, заметно, что все эти суперпроекты окончательно не оформились даже в бедных мозгах их изобретателей. Команды не собраны, планы уровней не готовы, отчаянно не хватает художников, архитекторов, дизайнеров и супервизоров. И, разумеется, длинная тень братьев Вачовски довлеет над большинством конверсий (из всех интересна разве что Dodge This — смелая вариация, авторы которой для своего же блага планируют объединиться с Кеннетом Йенгом). Здесь еще не проявились гениальные безумцы, дым времени скрывает эти лица. Думается, рано или поздно мы все же увидим и первый приличный конверсионный уровень к Payne — с новыми объектами, оружием, голосами. Потом станет легче.

Три года назад, во время Известных Августовских Событий, Скачков Курса и Очередей За Солью, было модно начинать телевизионные репортажи следующим образом: в камеру, сжимая микрофон, смотрит корреспондент с выражением Гражданственности и Тревоги на лице. Посмотрев пару секунд, говорит следующий, неизменный изо дня в день, от канала к каналу, от корреспондента к корреспонденту текст: "Старинное китайское проклятие гласит: чтоб вы жили в эпоху перемен!".

ГЛОБАЛИЗАЦИЯ

ТЕКТОНИЧЕСКИЕ СДВИГИ

Андрей ОМ



В страшных судорогах скончалась студия Dynamix (ранее — www.dynamix.com, теперь сайт закрыт и ведет на страницу Sierra On-Line), родительница вселенной Tribes, купленная Sierra в 1989 году. Хроника событий по Voodoo Extreme (www.voodooextreme.com) весьма напоминает обычные для последнего времени маски-шоу на российских винно-водочных заводах: посреди рабочего дня 9 августа охрана офиса Dynamix попросила всех сотрудников числом 98 человек на выход, незамедлительно заперев за ними двери, чтобы "не мешали описи имущества". Уже на следующий день все работники получили уведомления о своем увольнении. Как говорит Sierra в официальном пресс-релизе, "решение было принято с целью консолидации маркетинговых функций", что бы это ни значило. Сама Sierra, будучи материнской компанией Dynamix, также попрощалась в тот же день со 148 сотрудниками (43% от всего персонала).

Компании умирают, но брэнды такой привычки не имеют: по данным Planet Tribes (www.planettribes.com), Tribes 2 получит от остатков Sierra всю полагающуюся поддержку — в частности, одна из внутренних студий разрабатывает сейчас очередной патч к игре, а ответственность за дальнейшее развитие продуктов с этим именем возложена на Роба Фанга (Rob Fung), экс-продюсера SWAT.

Sierra, если кто не знает, является частью мультимедийного конгломерата Vivendi/Universal — учтите это, когда будете закладывать пластит в бандероли.



Первый и единственный на сегодня образец концепт-арта к Quake 4. Как показывает многолетняя практика, игры от id меньше всего похожи на собственные ранние концептуальные эскизы.

ДЕНЬ ЗАВИСИМОСТИ

Max Payne, одна из самых продаваемых ПК-игр за всю историю их существования (440 тысяч копий за первые две недели продаж), оказалась лебединой песней для своего издателя GodGames (www.godgames.com), который прекратил свое существование 14 августа сего г.

Здесь нам понадобится некоторая ретроспектива. GodGames была образована в 1998 году под именем Gathering of Developers, провозгласив своей макроцелью постепенный отъем власти у паблишеров и отдачу ее назад разработчикам, которые делают всю работу, получая за это... Значительно меньше, чем хотелось бы. Первая же изданная содружеством игра Railroad Tycoon II продалась в общей сложности в количестве более полутора миллионов экземпляров, заставив мейджоров не то что схватиться за головы и кошельки, но, скажем, начать воспринимать G.O.D. всерьез. "К сожалению, — говорит в интервью журналу Wired (www.wired.com) основатель компании Майк Уилсон (Mike Wilson), — до самого последнего времени мы так и не смогли выпустить ни одной хорошо продавшейся игры".

Nocturne, Blair Witch Volume, KISS Psycho Circus — превосходные игры, увешанные "Нашими выборами", как Леонид Ильич Брежнев, от шеи до гульфика, не окупили даже собственной разработки.

Уилсон поясняет: "Основной идеей было позволить командам работать над играми столько времени, сколько нужно. Но наши девелоперы не были, в отличие от Blizzard, финансово независимыми. Когда им требовался еще год на разработку, им автоматически требовался еще один миллион долларов". В результате "собрание независимых" попало в кабалу ко всеядному и, что там, весьма неразборчивому в связях издателю Take Two, который в результате принял решение о пуске GodGames под нож. 25 сотрудников издательства уходят, собираясь издавать... престранный журнал Substance TV, о котором чуть ниже. Торговая марка GodGames будет продолжать

использоваться Take Two при выпуске заявленных игр, среди которых Duke Nukem Forever, Myth III и Stronghold. Потом была тишина.

Главная проблема здесь даже не в том, что на рынке остается полдюжины монстров, периодически лениво сплевывающих обреченные на миллионные продажи сиквелы. Самое неприятное — из индустрии, ее мать, уходят живые люди с очень, очень ярким огнем в глазах. Персонал бывшей GodGames во главе с вышеупомянутым Уилсоном прямо заявил, что "не имеет больше желания играть на этом поле": их следующей попыткой будет Substance TV (www.substance.tv/preview.php), видеожурнал на DVD "о культурах и субкультурах", распространяющийся только по подписке. Пока концепция выглядит подозрительно похожей на Colors (www.benetton.com/colors/), и совершенно непонятно, как на подобном можно зарабатывать деньги.

СТРАШНАЯ СИЛА

Кто не мучается подобными философскими вопросами — так это Activision (www.activision.com, NASDAQ: ATVI), которая эксплуатацией одной только Raven обеспечит себе профицит бюджета на ближайшие года три. Однако, по порядку.

На прошедшей 10 августа в Далласе QuakeCon id Software анонсировала не новые перелицовки своих пожилых проектов, как то было предположено в прошлых "Местах", а вовсе Quake 4. Пэ наш Жэ, когда я сообщил ему новость, ответил нечленораздельной старческой бранью и предупредительными выстрелами из шотгана. Разработкой на самом деле будет заниматься, конечно, Raven, эти шакалы системных блоков, сущий Microsoft от FPS (сегодня ими разрабатываются Soldiers of Fortune 2, Jedi Knight 2 и Quake 4). Участие id ограничится "надзором и продюсированием" (в переводе с английского это значит "красивой надписью на коробке "id Software presents").

О самой игре известно немногое: по идеологии это будет сюжетный однопользовательский шутер (multiplayer-режимов не будет вовсе, в лучшем случае — coop only, этому есть ряд весомых маркетинговых причин разряда "зачем нам конкурировать с нашим собственным Q3?") под девизом "назад на Строггос" — иными словами, действие будет происходить во вселенной Quake 2. Движок, по всей вероятности, будет пожалован с барского DOOM 3-плеча — фраза "based on id's latest technology" может быть понята только так. Выход — никак не раньше DOOM 3, то есть невесть когда. GameSpot (www.gamespot.com) сообщает еще, что, по некоторым данным, главпрограммером проекта назначен Рик Джонсон (Rick "Thick" Johnson), а главдизайнером — Джим Хьюджес (Jim Huges), ныне занятые на строительстве Soldiers of Fortune 2.

Здесь же Джон Кармак (John Carmack) в завуалированной форме рассказал собравшимся, куда надлежит отправляться всем приставкам вместе взятым: "Портирование DOOM 3 на PSX2 без потери качества совершенно точно будет невозможным, хотя Xbox, вероятно, ее потянет. Что же до Q4, то, боюсь, ни одной из существующих или планирующихся к выходу консолей игра не по зубам".

Ах.

УСПОКОИЛИСЬ НЕРВЫ

Как мы и сообщали ровно месяц назад, разработка многопользовательского компонента Return to Castle Wolfenstein решением id отнята у Gray Matter и (свежие новости) передана некоей Nerve Software (www.nervesoftware.com), о которой известно только то, что она "brave new" и управляется гражданином Брэндоном Джеймсом (Brandon James), бывшим сотрудником id. Указанный Брэндон также выступил на QuakeCon, анонсировав, в довесок к классическим многопользовательским режимам, разработку сюжетных мини-кампаний. Ко всему прочему, по примеру Team Fortress в Return, будут классы: солдат, инженер, медик и лейтенант со всеми прилагающимися уникальными атрибутами. Valve, вкалывающей над Team Fortress 2 на протяжении последних пятисот семнадцати лет, следует всерьез задуматься о вечном.

Кроме всего этого, было заявлено, что Nerve совместно с id разрабатывает многопользовательскую coop-based-игру, которая будет началом совершенно новой линейки продуктов от id (вы ведь не будете меня упрекать в тоне, которым более пристало бы описывать какие-нибудь штапели шесть на восемь?). Сеть полнится на этот счет самыми невменяемыми слухами, один из которых мы традиционно приведем, так сказать, для растопки: Apache с VoodooExtreme полагает, что неназванный проект Nerve и id будет иметь место в фэнтези-вселенной со сложными правилами вроде AD&D.

КЛОУНЫ АТАКУЮТ

По жанровым канонам на этом месте должен был быть увесистый "подвал" а-ля "плач Ярославны" с гневным бичеванием сожравших GodGames и Dynamix мейджоров и ритуальными плевками в сторону id, делающей в последние годы не игры, а тестовые программы для видеокарт свежайших моделей.

Вместо этого мы побеседуем о кино.

Как сообщает The Hollywood Reporter (надо заметить, что данное издание вывешено непосредственно над писсуарами в туалетах Universal Studios — таким образом, отправляя потребности, можно одновременно изучать динамику роста прибылей Miramax за последний финансовый год), Collision Entertainment приобрела у 3D Realms права на экранизацию Max Payne. Кроме широкоэкранного фильма, Collision намерена снять по мотивам игры телесериал. Hollywood Reporter сообщает также, что "further adventures of this character are already in the works".

Здесь хотелось бы заметить, что Max Payne, будучи игрой несомненно гениальной и вообще, обладает сюжетом, склеенным полностью из киноштампов. Для игры в этом нет совершенно ничего плохого, в чем мы дважды выразили свою уверенность в прошлом номере ("Наши тексты, — писал мне как всегда поэтичный СибФраг, — похожи на две "Беретты" в чемоданчике киллера"), однако фильм с таким сценарием имеет все шансы оказаться столь бессмысленным и беспощадным трэшем, что совсем никакая широкоэкранная "Лара" покажется вам чем-то вроде "Чункингского экспресса". Мы, конечно, будем следить за развитием событий.

Между тем премьера сиквела "Матрицы" (официальное название The Matrix Reloaded, третий фильм будет носить имя The Matrix Revolution) перенесена с зимы 2002 на лето 2003 года, что означает автоматический переезд туда же даты выхода Dave Perry's The Matrix. В Shiny, наверное, царит восторг и шапкометательство. В потолок.

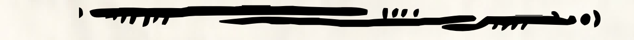
В свою очередь, Джордж Лукас (George Lucas) за отчетный период сделал мощный ход конем, дав официальное название Episode II — Attack of the Clones. Мировая общественность пребывает в состоянии, называемом боксерами "грогги", и призывает Георгия тогда уж сразу изменить последнее слово на "Clowns", чтобы было честнее.

Кому-то смешно, а нам с вами на протяжении бес знает какого времени теперь видеть эту жуть на множестве игрокоробок.

P.S. О личном: десятки часов выкусывает из жизни благоприобретенный GameBoy Advance. Определенно, пора становиться мультиплатформенным изданием — мне есть, чем с вами поделиться.



ГЛАВНЫЕ РОЛИ



УВАЖАЕМЫЕ ГОСПОДА, ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ОКТЯБРЬ!



Героями этого номера Game.EXE являются ролевые игры. И вы. Ведь только в РПГ вы можете по-настоящему сыграть ГЛАВНУЮ РОЛЬ, вжиться в нее, подогнать под себя, под свои идеи, свои мысли, свои мироощущения. Ну а сами участники темы, в свою очередь, играют ГЛАВНЫЕ РОЛИ в этом номере. Большая, великая, редкость.

Они очень разные — и тем хороши. К вашим услугам и заманчиво простая с виду Gothic, и хардкорная до глубины души Wizardry 8. И если первая уже вышла в Германии и находится в процессе локализации в России, то вторая, может статься, появится только в пределах наших черноземов. Беспрецедентный случай. Между вышеупомянутыми антиподами весело плещутся энергичные потомки Diablo. Их ряды велики, все они пытаются единым прыжком оказаться на папочкином троне. Что интересно, каждый идет своим путем: и претендующая на серьезную квестовую подоплеку Divine Divinity, и хвастающая тактическими изысками и партийными маневрами про-японистская Throne of Darkness.

Да, сегодня лишь Gothic может похвастаться завершенностью кода. Wizardry 8 находится в жестком бета-тестировании, а развеселые “дьяволята” были представлены preview- и демо-версиями. Но поймите, в октябрьской теме собраны все основные РПГ, которые мы увидим в ближайшее время!

Выбор велик, вы обязательно найдете для себя игру по вкусу. Выбирайте. Выбирайте маски. Выбирайте роли. Выбирайте ГЛАВНЫЕ РОЛИ. Выбирайте жизнь.

Александр ВЕРШИНИН

Gothic

Wizardry 8

Divine Divinity

Throne of Darkness

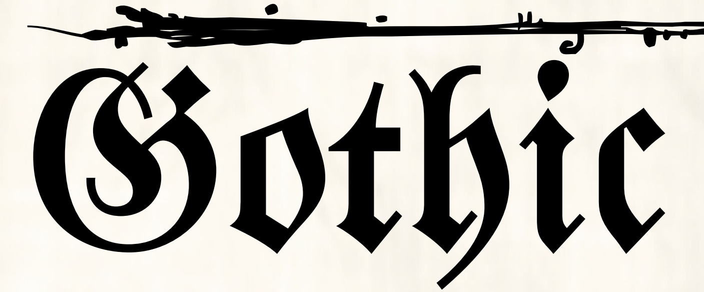
ФОЛЬКСГАМЕН

Александр ВЕРШИНИН



Как видите, Нострадамус внутри горячего журналистского сердца (левый желудочек, вторая дверь направо) не ошибся. Майские предсказания о грядущем триумфе Gothic сбылись в полной мере — полюбуйтесь хотя бы на обложку! Вот именно, первая немецкая ролевая игра на кавере нашего гордого издания. Зер гут.

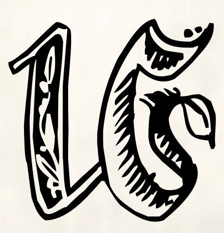




WWW.GOTHICTHEGAME.COM
ЖАНР: КУЛЬТОВАЯ ACTION/RPG
РАЗРАБОТЧИК: PIRANHA BYTES
WWW.PIRANHA-BYTES.COM
ИЗДАТЕЛЬ В ГЕРМАНИИ: SHOE BOX
WWW.SHOEBOX-INTERACTIVE.DE

Сложность	средняя
Графика	4,4
Сюжет	4,6
Музыка	4
Звук	4
Управление	3,9
Интересность	4,6

Суть
Колдовство, мечи и арбалеты в маленьком сказочном Лесу Пуха и Пятачка. Бедные зверюшки...



знаете, проект Gothic заслужил оказанную ему честь. Столь добротной, ладно и умно скроенной — и притом оригинальной — игры не было уже давно. А еще от нее невозможно оторваться. Ни бесконечно жесткий Max Payne с фирменными двойными "Береттами", ни плоский чемпион-марафонец Arcanum не вызвали прошедшим летом столь дерзкого привыкания. Пока хотя бы один уродливый орк беззаботно давит мозоль на пальце, пока культисты с болота собирают и курят дурь, пока какой-то завалящий демон дерзает обратиться к вам "смертный"... В общем, для настоящего гота (героя Gothic) всегда найдется работа.

ГОРОДОК В ТАБАКЕРКЕ

Что такое Gothic? Ответ можно упаковать в одно предложение: с нечеловеческой точностью дозированная смесь активных упражнений с холодным оружием на свежем воздухе, неглубокая, но удивительно эффективная ролевая система, красивая и залихватски закрученная сюжетная интрига. Но зачем соревноваться в краткости с лакедемонянами, если есть великолепная возможность посмаковать Gothic в лучших эпикурейских традициях?

Нехорошие дяди толкают нас сквозь полупрозрачный силовой барьер — и вот мы уже в тюрьме. Видимо, тот же умник, который придумал зоопарки без клеток, теперь занялся дизайном тюрем. И построил этакую средневековую Австралию прямо посреди королевских земель. Способ дешевый и сердитый: взять двенадцать волшебников и заставить их накрыть участок угодий силовым полем, проход через которое осуществляется исключительно в одностороннем порядке. Внутрь — пожалуйста, обратно — увольте. (Если рассуждать логически, тюрьма действительно должна была бы превратиться в настоящий зоопарк — сколько невинных зверюшек, ворон, сус-



Системные требования
Windows 98/2000, Pentium II 400 (рек. Pentium III 700+), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), 3D-видеокарта (16 Мбайт ОЗУ, рек. 32 Мбайт), 4x CD-ROM (рек. 16x), 700 Мбайт на жестком диске, DirectX 8.0+.

ликов, жуков-скарабеев должно было войти внутрь и никогда не вернуться в родное гнездо!) И не стоит расстраиваться, если сами волшебники оказались заперты внутри, а вместе с человеками в плену внезапно очутилось недоумевающее племя орков (Хазяйн, сса што?!) и мирно посапывающее древнее и злобное божество (молчит). Тем интереснее будет выпутываться нашему безымянному герою, которого впредь предлагается величать просто брюсомвиллисом.

Так и повелось. Колонисты разделились по интересам. Одни, по привычке, самоорганизовались в маленькое феодальное общество и стали барыжить рудой (труд собратьев-заключенных бесконечно облагораживает паханов). Они назвались Old Camp и повадились торговать с внешним миром, получая вкусную еду и оружие в обмен на столь необходимое родине сырье. В сообщество New Camp вошли не желающие работать на Угольных Баронов. Они стали копать руду для себя — чтобы в один прекрасный момент устроить грандиозный бадабум (он же взрыв) и вырваться на волю. Эстеты и декаденты, исключительно по традиции, отправились на болото по грибы и "траву", которые были благополучно найдены. Покурив и закусив, они обнаружили, что болото не столь уж отвратительно. Покурив еще, они услышали голос божества, которое спросонья пообещало освободить всех и вся в обмен на обильные жертвоприношения. Swamp Camp стал третьим, хоть и несколько отрешенным центром тюремной цивилизации.

ОХОТА НА СЛОНОПОТАМА

Живописный тюремный мирок Gothic больше всего похож на волшебный сказочный Лес, в котором обитали Пух и Пятачок. Один взгляд на карту — и вы сразу узнаете до боли родные места. Вот северные горы, где обитают непобедимые тролли. Самый большой лес королевского воспитательного заведения предусмотрительно заселен волками, но встречаются и злобные волкообразные твари Shadowbeasts. В восточном болоте, в обнимку со смертельно опасными Swampsharks и с чубуками кальянов в зубах коротают деньки культисты. В горах запада уединились свободолюбивые поборники средневековой демократии. Юг опекают гостеприимные орки, их собаки, их объевшиеся стероидов курицы-переростки, их ручные велосирапторы и еще масса столь же доброжелательных существ.

Мой маленький зоопарк! Единство игрового мира обеспечивает игре атмосферу домашнего уюта — этот эффект невозможно достичь с помощью того же Infinity-движка (Baldur's Gate 1&2, Planescape: Torment, Icewind Dale — вся компания), вынужденно дробящего мир на отдельные зоны-карты. К тому же патентованный немецкий engine блестяще справляется с отработкой внешних пространств. Холмы превращаются в горы, скатывающиеся в долины, украшенные непролазными лесами, нарезаемыми изобилующими висячими мостами и речками, начинающимися высокими водопадами. Тропки затейливо змеятся, беззлобно запутывая героя, но обязательно приводя в какое-нибудь веселенькое местечко. К примеру, в доверху набитую орочьими охотниками пещеру: пацаны, закусь сама пришла!

Так называемой "закуси" разрешается ходить где угодно. Никаких надуманных запретов вроде "сильно глубокая река, обязательно утонешь" или "на-тропке-лежит-стебель-молодого-бамбука-споткнешься-упадешь-убьешься". Лень бежать до моста? Форсируем вброд или вплавь. Затрудненность хода по пояс в воде и сила течения усердно симулируются. А еще лучше — перепрыгнем! Единожды обучившись такому полезнейшему умению, как акробатика, вы сможете удивлять окрестных птеродактилей непомерно длинными и ловкими прыжками, бодростью кувырков и умением сигать с угрожающе высоких позиций. Знай наших.


Романтический сельский пейзаж от авторов Gothic. Специально для читателей Game.EXE.

А еще лучше, знай меру. В принципе, бегать можно где угодно. Но тогда лучше не останавливаться, транзитом. Чтобы завоевание тюремных просторов происходило постепенно, разработчики с завидным усердием расставили по лесам и весям кусачих зверьков, наделив оных любовью к человечинке и марафонскому бегу. Воспитанные в таком необычном ключе, дикие обитатели колонии с восторженным ревом бросаются навстречу незваному гостю. Но соблюдают определенные ритуалы! Стоит вам приблизиться к воображаемой границе вежливости, как монстрики перестают клевать/щипать/кусать/ковырять. И многозначительно смотрят на вас. И принимают боевую стойку. Дальнейшее продвижение вглубь охраняемой территории приветствуется почти RTS-рашем, поскольку руководимые своим коллективным бессознательным животные бросаются на вас всем стадом, заведомо презирая справедливые замечания игрока в духе "а вас, крокодильчики, здесь не стояло". Знатоки животного мира во главе с товарищем Дроздовым в такой момент разворачиваются и жизнелюбиво уносят ноги в направлении, совпадающем с вектором движения оголтелого табуна. Таковое поведение объясняется знанием одного тонкого момента: пробежав некоторое расстояние, зверюшки обязательно испытают известное разочарование в идеалах легкой атлетики и повернут обратно, к родной кормушке. Все, за исключением трехтонного тролля — он тупой и большой. Разгонится и пыхтит потом километра два, отдавая дань законам физики и, в особенности, инерции.

Бихейвиористика монстров приятно удивляет разнообразием. Так, преследующих вас волков (и только их) можно отвлечь (!), включив в свой маршрут место вечного сна уже поверженного вами врага. Сметливые ногокормцы немедленно останавливаются и начинают утолять голод, радуясь нежданному угощению... А вы осторожно подкрадываетесь сзади и устраиваете серым утро стрелецкой казни. Что еще? Ну вот скелеты — досаждают неприятными навыками подтягивания и способностью забираться вслед за вами на горные уступы, откуда так удобно расстреливать менее смышленых и более многолапых. Еще? Если повезет, можно увидеть сценку из жизни диких животных: нет ничего более комичного, чем длинноногий "страус" (scavenger), с воплями гоняющий здо-



Охота на кабанчиков. Пару несчастных обзывают “кабанчиками” и увлеченно отстреливают из арбалетов.

ровенную “пчелу” (bloodfly). Нет, действительно крайне смешно, анимация движений обоих существ не просто великолепна, она гармонично сливается в уморительный спектакль, имеющий всегда одну и ту же концовку. Scavenger дает 50 XP, bloodfly — 70.

СОЦИОЛОГИЯ

Но есть проблема. Один удар бескрылой птички за пятьдесят опытных рублей, второго самого жалкого в колонии существа после вас, напрочь выбивает героический дух из тела. Gothic относится к спаррингу с суровостью общевойскового прапорщика: не умеешь — получишь. А чтобы научиться, придется войти в мир милых и отзывчивых каторжников.

В квестовом плане все три лагеря похожи: поди туда, принеси то. Ничего интересного. Другое дело, как варьируется поведение ваших потенциальных друзей, NPC. В старом лагере царят классические тюремные порядки: практикуется даже кровельный рэкет, пошлина за защиту. Вход в чужую хату сопровождается звоном вытаскиваемого клинка и последующей атакой непрошеного гостя. На шум прибегает стража, и применяется местное успокаивающее — арбалетные “болты”. В новом лагере всем по большому счету наплевать друг на друга. Деритесь, пожалуйста, никто и слова не скажет. Поэтому вас вполне могут заставить разносить воду работающим в поле крестьянам, а при неподчинении убить. В старом лагере подобное поведение недопустимо. Что касается благостно попыхивающего болота, оно оказывается самым терпимым. Здесь, чтобы завоевать доверие просветленных гуру, требуется смекалка и минимальное применение интеллекта: сделайте пару па с мечом в руках перед учителем фехтования, заведите про-философскую беседу на глазах у наставника, усыпите соседа заклинанием сна прямо на лекции по практическому применению магии. Выбор одного лагеря автоматически исключает возможность карьеры в другом. По крайней мере на первых порах.

Но все это демагогия. На самом деле выбор лагеря должен быть основан на желании овладеть тем или иным воинским умением. Например, искусству стрельбы из арбалета обучают только в хорошо снабжаемом старом лагере. А акробатика доступна исключительно обитателям нового, по большей части воровского стана. На болоте вам каждый день будут совершенно бесплатно, в качестве премиальных, выдавать по три “корабля травы”. Чем не радость?

Обучение отъедает приносимые каждым новым experience-уровнем очки и зачастую требует серьезных денежных вложений. Зато какой эффект! Поморщившись при виде вашей неуклюжей двуручной хватки короткого меча, мастер фехтования заметит, что оружие следует держать лишь в одной руке, и продемонстрирует простейшие удары. Что самое замечательное, после его объяснений герой действительно меняет хватку и сможет похвастаться вполне модными приемами. При следующей встрече вам объяснят, что меч нужно держать чуть ниже, покажут ряд боевых стоек и переходы из одной в другую. Gothic предпочитает визуализацию прогресса в обучении ведению обширной амбарной книги персональных достижений. Может, в случае Gothic это и правильно — по крайней мере увидеть занимаемую противником знакомую стойку и осознать свое превосходство всегда приятно.

Du hast action/RPG

Мясо приходит неожиданно. Мясо врывается в дверь с осознанием небезынтересного факта: в Gothic нет понятия NPC, Non Player Character. В немецкой ролевой игре вообще нет касты неприкасаемых! Все торговцы, продающие вам припасы, все ключевые фигуры, носящие имена собственные и уникальные текстуры, — не только теоретически смертны, но охота на них становится делом вполне реальным. Не говоря уже об увлекательности сего процесса. Конечно, в Fallout тоже можно было устроить геноцид, но не на легальных же началах!

Впечатление усиливается благодаря богатству анимации указанных не-NPC. Вот утреннее омовение чумазых диггеров у водоема, вот стража тренирует боевые стойки с двуручными мечами. Кузнец без устали надувает меха и стучит по раскаленным болванкам. Кто-то латает досками дыры в своем убогом жилище, кто-то готовит пищу. Вечером они собираются у костров, сидят за столами своих освещаемых факелами домов или мешками валятся на лежанки. Невообразимое буйство анимации для одних и тех же моделей! А что они выделывают, когда в старый лагерь приезжает с концертом местная урк-группа... Совсем как живые человеки. Вы же их бац-бац — и в дамки.

Представьте себе такую дикую картину: пацаны из одного лагеря вдруг нападают на отмороз-

Когда в руках ТАКОЙ меч, а за плечами ТАКОЙ арбалет, NPC можно больше не бояться. Наоборот, врассыпную бросаются они. Знают, кто папа!





Так близко подходить к троллю? Значит, вы не любите себя и своих близких. Его удар сопровождается десятиметровым полетом с последующим задорным кувырканием, многочисленными ушибами, открытыми и закрытыми переломами, сотрясением мозга… Продолжать?

ков из другого и захватывают запасы бесценной руды. И тех, и других вы знаете поименно. Только одни теперь лежат с перерезанными глотками возле своих домов, а другие контролируют рудник. Мстя? Несомненно. Но сначала акт застенчивого мародерства, почти по И&П. Давно мечтал посмотреть, что же в карманах у того кузнеца. А какие мечи носит элитная охрана шахты? Великолепно, великолепно. Не долго думая авторы Gothic завалили половину лагеря, не потрудившись даже убрать содержимое карманов потерпевших. Невероятное обогащение! Сказочные прибыли. Набив мошну, можно заняться прояснением некоторых деталей внешней политики.

Хотите ли вы стать адептом школы Огня? Или, быть может, мастером Воды? Личным охранником Угольного Барона, наемником касты магов, крестоносцем ордена Курильщиков? Все возможно. А сюжетная линия в очередной раз изворачивается, забрасывая вас в другой лагерь, связывая с новыми и новыми персонажами.

Так... захватили шахту? Кто там на входе? Шакал, съемщик денег с южного квартала старого лагеря? Он никогда не выглядел симпатичным. Посмотрим, украсит ли парня тяжелая арбалетная стрела в горле! Выходит, магия, стрелы и “болты” убивают сразу. А что же мечи? Через некоторое время поверженный противник встает и начинает шарить рукой в поисках меча. Правильно, если хотите прикончить, используйте специальный куп-де-грас: тяжелое лезвие вниз, слышится хруст ломаемых позвонков и рвущейся плоти. Этот больше не соберет ни цента. Разве что на том свете.

А прелести арбалетной дуэли! Чтобы сделать выстрел, необходимо занять стойку в приседе и положить на место “болт”. За это время умело обращающийся с двуручным мечом подонок сделает из стрелка говяжью вырезку под чесночным соусом. С луком гораздо быстрее, но он в принципе не способен соревноваться с арбалетом в убойной силе. Мерзавцы-снайперы грамотно занимают позиции на самых высоких и труднодоступных точках и сообща снабжают вас годовым запасом боеприпасов. Зря учились акробатике? Длинный кошачий прыжок, мягкий кувырок, присед, пара убийственно точных выстрелов, снова уход.

Дальнейший беспредел описывать не хочется — каждый должен испытать это сам. Упомяну лишь охоту на тех самых троллей, сумасшедшую вылазку в логово того самого Барона, вооруженное вторжение в столицу орков. Действие раскручивается с головокружительной скоростью, вам же остается только держать покрепче виртуальную шляпу и еще быстрее орудовать мечом и арбалетом.

Grand finale

Как очевидный последователь Ultima: Ascension, Gothic заслуживает отдельной жанровой ячейки. Что-то в духе “roleplaying adventure”. В игре не слишком много классических ролевых моментов, она берет самобытным нахрапом, невероятной живописностью мира и великолепно отточенным балансом. Вплоть до финального сражения, уже будучи разряженным в самую лучшую броню, вы будете опасаться вражеских стрел и откровенно побаиваться тяжелых двуручных мечей-убийц. Вы и противник оказываетесь в абсолютно равных положениях: одновременно обладаете мощным оружием и болезненно уязвимы для него. Громадная заслуга разработчиков? Несомненно.

Дизайн Gothic проработан до мелочей. Когда вам становится невмоготу бегать между лагерями, появляются телепортеры. Их недостаточно? Теперь вам доступны волшебные снадобья, на время увеличивающие скорость передвижения героя вдвое. Все задания очевидны, в самых тонких сюжетных местах всегда оказывается персонаж, временно присоединяющийся к вам, — показывает потайной ход или прикрывает в бою. Вот именно, немцы сумели решить задачку, оказавшуюся непосильной для многоопытной Origin, — пресловутую проблему ориентации и взаимодействия целой партии героев в комплексном трехмерном мире. Браво.

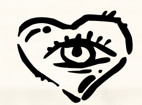
Gothic проглатывается на едином дыхании, оставляя легкое чувство голода. Все правильно, так и должно быть. Иначе кто же будет с нетерпением ждать Gothic Addon и Gothic 2?



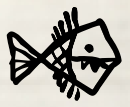
Орк-шаман дружественного пошива. Это он не скалится, это прикус неправильный.



ГОРДОСТЬ ДОЙЧЛЭНД



Такой должна быть каждая Ultima: Ascension!



“Люблю немцев. Жалко, что мы их победили”, — сказал ББ. Я не понял, но согласился. Хорошие люди действительно встречаются везде. То, что Том ПУТЦКИ (Tom Putzki), — свой в доску и вообще рубаха-парень, мы узнали только на ECTS. Читайте об этом приятном открытии и очной ставке с Томом в выставочно-новостном блоке журнала. А покамест, еще до Лондона, мы мирно e-беседуем с одним из четырех отцов-основателей симпатичной девелоперской команды Piranha Bytes вокруг да около ее первого игрового проекта. Gothic...





Game.EXE: Здравствуй, Страшная Компьютерная Рыбка! Не откажешься ли ответить на несколько вопросов о нашем самом любимом немецком проекте пары последних лет?

Том ПУТЦКИ: Не вопрос! Я Том Путцки, один из главдизайнеров Gothic (а также местный специалист по маркетингу и пиару). К вашим услугам.

.EXE: Лучшего и не пожелаешь. Том, вашу игру невозможно не сравнить с последним отпрыском почившей Origin — Ultima IX: Ascension. Как вы относитесь к U:A?

Т.П.: Вы читаете по-немецки? Если нет, то тогда вы точно не знаете, что говорят о нас немецкие журналисты. А говорят они следующее: “Gothic — это игра, которой должна была быть Ultima IX: Ascension”. Вот так. Ascension нам нравится, иначе мы остановились бы на ином РПГ-поджанре. Великолепная вселенная, раскрученный мир, глубокая атмосфера... Ultima была хороша!

.EXE: Но вы явно не хуже, ребята. Думаю, с вашей легкой руки вполне может закрепиться специфический жанр — что-нибудь вроде “roleplaying adventure”. Кстати, почему РПГ?

Т.П.: Все просто: Piranha Bytes была основана квартетом сугубых поклонников этого великолепного жанра. Наши симпатии распространяются и на настольные, и на всевозможные компьютерные ролевые игры. Других вариантов нашего первого проекта просто не могло быть! Книги, фильмы — это тоже вдохновение. К примеру, вы догадались, что прообразом нашего ГЛАВНОГО ПЕРСОНАЖА был не кто иной, как герой Курта Рассела (Kurt Russell) по прозвищу “Змей Плисскин” (Snake Plissken) из фильма “Побег из Нью-Йорка”?

.EXE: Неожиданный поворот событий... Нет, конечно. А почему же тогда “Gothic”?

Т.П.: Отличное название. Темное, мистическое, мрачное. То, что надо! И команде ужасно нравится.

.EXE: А кому не понравится? Мы хотели бы знать имя героя, сочинившего столь эпическую средневековую сагу.

Т.П.: Его зовут Михаэль Хоге (Michael Hoge). Он и его команда сценаристов действительно свернули горы, чтобы Gothic стала столь увлекательным приключением.

.EXE: Том, каким вам виделся проект с самого начала? Насколько он трансформировался в ходе реализации?

Т.П.: Что удивительно, игра почти не изменилась. С самого начала мы хотели сделать настоящую РПГ, но обойтись без занудной статистики. Идея та же, что и в Ultima: Ascension: игрок получает отдачу от развития умений визуально, а не столбцами цифр. Согласитесь, получить в свое распоряжение новый удар или финт гораздо приятнее, чем поднять боевой скилл с 67,2 до 67,3.

.EXE: Сидящие на Everquest с вами ни за что не согласятся, Том. Но мы не будем отвлекаться на этих несчастных. Лучше спросим, какие правильные, на ваш взгляд, элементы не вошли или не успели войти в Gothic?

Т.П.: Мы долго мучились с многопользовательским режимом. Честное слово. Но так и не смогли довести

Вот она — гордость Дойчлэнд, команда, сделавшая Gothic. Впереди на лихом коне (коня не видно) Том Путцки.





А это берлинская рок-банда In Extremo, столь впечатлившая герра Путцки.

его до требуемой кондиции. Gothic обладает слишком сложной структурой, игра целиком завязана на сюжете. Сделать совместное прохождение сюжетной игры мы не смогли, а опустить наше детище до уровня deathmatch не захотели. Команда и я лично очень довольны первой игрой — но ведь идеала не существует, правда?

.EXE: Увы. Но вы добились очень многого. И это тоже чистая правда. Например, в U:A даже не было партии. По заявлению самих разработчиков, они элементарно не справились с задачей pathfinding для напарников главного героя! Были ли у вас подобные проблемы?

Т.П.: О, да! Я прекрасно помню тот ужас, когда мы впервые включили полностью готовый искусственный интеллект монстров и NPC. Знаете, что произошло? NPC мрачно посмотрели друг на друга, повытаскивали свое оружие — все эти мечи, арбалеты и палицы — и устроили безумную резню, этакий ремейк Варфоломеевской ночи. Мы были в шоке. Игровой мир оказался совершенно пуст уже через пару минут. Массакр!

.EXE: Хо. Хо. Хо. Должно быть, зрелище было впечатляющим... NPC в игре действительно дерутся красиво. Но нам интересно вот что: как вы относитесь к знаменитой боевой схеме, внедренной создателями Die By the Sword?

Т.П.: DBTS. Суровая штука. Мы изучали ее долго, невероятно долгое время. Наши выводы были таковы: система великолепна, но чрезвычайно недружелюбна по отношению к пользователю. Что касается наших собственных алгоритмов, мы собираемся их значительно усовершенствовать. Поклонники Gothic предложили море замечательных идей — некоторые из них мы обязательно используем в наших грядущих проектах.

.EXE: Грядущих проектах?

Т.П.: Упс! Я это сказал?

.EXE: Ага.

Т.П.: Может, я лучше впечатлю вас заявлением, что Diablo 2 — лучшая в мире фехтовальная игра? Честно.

.EXE: Спасибо. Но...

Т.П.: А знаете, почему в сюжетной линии вообще нет романтических петель и кувырков?

.EXE: А-а-а...

Т.П.: Еще немного фактов: в Gothic примерно 80000 слов и около 800 всевозможных анимаций, движений человеческого тела. И все это — только для мужского населения!

.EXE: Какой шовинизм.

Т.П.: Да, но если бы мы решили ввести в игру женский персонаж (хотя бы один, серьезный, а не молчаливо моющий полы), пришлось бы окончательно погрязнуть в анимации и провести дополнительную работу с актерами.

.EXE: Но почему же тогда вы включили в игру кучу дополнительных, совсем необязательных телодвижений? Листание книг, добыча руды...

Т.П.: Нам хотелось наделить игрока и NPC равными правами. Может, вам станет завидно при виде орка, ловко орудующего киркой?

.EXE: Очень сомнительно, Том! Мы больше по части умственного труда... С другой стороны, вы тоже. Ведь вы написали игру сами, включая графический движок. Неужели это проще, чем лицензировать готовый?

Т.П.: Gothic не был бы столь импрессивно-готическим, если бы делался на чужом движке. К тому же мы начали работу над игрой именно с движка, и менять коней на полпути уже не хотелось. Это накладно и сопряжено со многими трудностями и ограничениями. У нас много открытых пространств, очень навороченный мир — нам требовался уникальный мотор для нашего детища!

.EXE: Ходят слухи о том, что вы собираетесь выпустить комплект утилит для Gothic, состоящий из всевозможных редакторов. Это так?

Т.П.: Несомненно. Вот краткое описание способностей нашего маленького редакторского аддона: возможность изменять характеристики оружия, вещей и NPC, возможность создавать собственное оружие и предметы (все моделирование должно производиться в 3DS MAX), возможность создания новых миссий, диалогов, NPC-персонажей и уровней (моделирование в 3DS MAX, пожалуйста: откомпилировали — и все готово!), возможность изменения готовых уровней, освещения и звука... Уф! Кажется, все.

.EXE: Раздолье. А что же вы сами? Собираетесь развивать открытую вселенную и дальше? Или возьметесь за что-нибудь новенькое?

Т.П.: А хороший получился мир, правда? Глубокий, интригующий. Он нам нравится. Ожидайте развития событий! Хотя об этом я говорить пока не уполномочен.

.EXE: Тогда расскажите о своем волшебном саундтреке. Как вы нашли эту группу? Как она называется? Это ведь именно они на сцене, так?

Т.П.: Воистину так! Группа называется In Extremo, ее участники обретаются в Берлине. Однажды в мой офис заявился один из нашей команды, Маркус Карк (Markus Kark), торжественно вручил мне компакт-диск и заявил примерно следующее: "Попробуй — полюбишь!". Это оказался диск Weckt die Toten (*лит. перев.* "Реанимируя мертвяков") — и он мне очень, очень понравился. Как будто средневековая классика чудесным образом полюбила продукцию Rammstein. Вы ведь слышали "Рамштайн"?

.EXE: Еще бы. Мы хотели назвать эту тему "Du hast".

Т.П.: Йа, фантастиш. Ну так вот, я отправился на концерт. Увидел их на сцене и понял — это идеальная музыка для Gothic. Я нашел их менеджера, мы потолковали пару часов, выпили ящик пива и бутылку виски... И через некоторое время вся боевая команда In Extremo оказалась в нашей motion capture-студии, где мы снимали их движения! (Кстати, вокалист группы действительно время от времени инфернально изрыгает огненные фонтаны!) Они наградили нас песней с нового альбома. Разумеется, теперь я часто посещаю их концерты, и мы весело квасим за кулисами.

.EXE: Эх... Идиллия. Может, в заключение разговора расскажете о своих любимых играх, Том? В ваших музыкальных пристрастиях мы уже ориентируемся.

Т.П.: С удовольствием. Вот вечные хиты: Pong, Crazy Kong, Asteroids, Elite, Civilization, Diablo 1, Deus Ex, System Shock, Ultima Online, Age of Empires, WarCraft, Half-Life. А вот сиюминутные любимцы: Max Payne, Operation Flashpoint, Black & White, Mech Commander 2.

.EXE: Великолепно. Спасибо, Том. И до встречи на ECTS!

Т.П.: Приходите на наш стенд. Не пожалеете — уверяю вас.

Интервью вел **Александр ВЕРШИНИН**.



А Т М А Н

Александр ВЕРШИНИН



Я понял. В реальности фирма SirTech обанкротилась и ушла из этого мира уже очень давно. На краю бездны ее подхватили просветленные тибетские монахи и сделали своим тайным оружием. Wizardry 8 создавалась на деньги буддийских анахоретов и под их немногословным руководством. Одна из старейших религий использует новейшие миссионерские методики: как вам понравится симулятор достижения нирваны?



Wizardry 8

WWW.WIZARDRY8.COM
ЖАНР: ХАРДКОРНАЯ РПГ
РАЗРАБОТЧИК: SIRTECH CANADA
WWW.SIR-TECH.COM
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: “БУКА”
WWW.BUKA.RU
ИЗДАТЕЛЬ НА ЗАПАДЕ: НЕ ОБЪЯВЛЕН!

Сложность	средняя
Графика	2,5
Сюжет	4,2
Музыка	3,7
Звук	4,1
Управление	4,7
Интересность	4,5

Суть
Долгая, долгая дорога к Восхождению.



Wizardry спешить не принято. Здесь вообще никто и никуда не торопится. Огромный космический метроном гулко отбивает завораживающий такт, коему подчиняется все и вся на планете. Крутятся молитвенные барабаны. По небу в медленном танце проплывают светила и луны. Это не игра, а постижение сути простейшего бытия, упакованного на трех компакт-дисках и свободно распространяемого за символическую для орудия просветления мзду.

АБСОЛЮТ

Начало всего сущего — материального и духовного. Генерация партии в Wizardry 8 вполне может отнять полтора или два часа драгоценного времени вашей жизни. Шесть персонажей. И каждого хочется сделать функционально полезным, эффективным и профессионально состоявшимся. Чтобы партия работала слаженно, как команда. Чтобы ни один из героев не оказался бесполезным и вы не пожалели бы о его присутствии.

Пятнадцать причудливых классов. Кого выбрать? Чем Ниндзя отличается от Монаха? Кто такой Псионик? Кто полезнее, Епископ или Священник? Взять Механика, Вора или Барда? Стандартная конфигурация: маг, священник, вор и три воина разных специальностей больше не работает. Области знаний каждого класса настолько разнятся, что голова попросту идет кругом. Естественно, в полную силу герои себя покажут только к середине игры, а до этого момента



Системные требования
Windows 95/98/2000, Pentium II 233, 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), 3D-видеокарта (8 Мбайт ОЗУ), 4x CD-ROM, DirectX 7.0+.

вам придется тягостно наблюдать за сложным процессом их созревания.

Изумление сменяется испугом, затем самоиронией и, наконец, долгожданным спокойствием. Ситуация действительно комичная. Под шесть из пятнадцати доступных классов жизненно необходимо подобрать правильную расу. Народностей ровно одиннадцать штук. Затем, не переводя дух, правильно рассыпать дополнительные очки по семи основным пунктам личной статистики будущего героя. Проделывая все эти фокусы, не забывайте отслеживать, чтобы у каждого класса развивались именно те характеристики, которые наиболее важны для его профессии. Ощущения крайне интересные — сродни процессу подписи квитка "Казнить-помиловать". После второго персонажа перестаешь воспринимать дело как нечто личное и просто лепишь его как утренний сырник. Что выросло, то выросло.

МОНАДЫ

Любой герой имеет право на жизнь. Даже фея со стартовым количеством жизненной энергии в 5 единиц. Если он или она вас все-таки не устраивает, поменять профессиональные навыки можно на лету, уже во время самой игры. Дождитесь получения следующего уровня, убедитесь, что кандидат на переквалификацию соответствует профессиональным требованиям нового класса — и вперед.

Многосерийная мыльная эпопея с вложениями в необозримое героическое будущее продолжается от уровня к уровню. Каждый раз от вас требуется распределить еще десяток очков между основной статистикой, а затем угрохать следующую порцию очков в скиллы. Занятие глубоко философское, поскольку никакой отдачи, никаких радикальных изменений в поведении героев не наблюдается. Умение обращаться с мечом увеличено на три очка? Проворность и подвижность выросли на пять каждый? Замечательно. Вы думаете, именно благодаря таким подаркам мой самурай может совершить серию из пяти ударов подряд? Вовсе нет. Просто в каждой его руке находится по катане — они-то и увеличивают инициативу персонажа действительно ощутимым образом.

С магами тоже интересная история. Они получают новые заклинания в зависимости от занимаемого класса. И то утешение: успехи героя делают очередной весьма ощутимый скачок — прибавляя новое заклинание к списку. Впрочем, есть оговорка. Школ магий всего шесть, причем и Маг, и Священник имеют дополнительные умения "волшебство" и "теология" соответственно (Епископ обладает обоими — к его вящему несчастью). Что развивать? Общую дисциплину или частные школы? Уменьшит ли это вероятность срыва заклинания?

Зачем моему любимчику Чоу Юн-Фату "общение", "мифология" или "артефакты"? От него требуется лишь лихо сносить головы с двух рук.





Гуманоиды ловко и издалека орудуют своими серпами на палках. А вот колдуют плохо!

А fizzle, скажу я вам, неприятная штука. Хитрецы-разработчики вмонтировали в магическую систему издевательское подобие русской рулетки, регулятор мощности заклинания. И жизнь превращается в балаган. Маг пыжится, выбирает сверхмощное заклинание, указывает цель и... застывает над рукояткой мощности. Чем больше маны, тем эффективнее действие спелла. Безопасный зеленый сектор заканчивается где-то посередине. Если вдохнуть в заклятье чуть больше энергии, вероятность срыва увеличивается многократно. С одной стороны, хочется накрыть всех врагов единым безапелляционным ударом. С другой, есть вероятность угробить всю партию. Указываете мощность и, скорчив соответствующую случаю кислую рожицу, давите кнопку "Мочи!". И, затаив дыхание, ждете выступления волшебного клоуна. Сорвется? Не сорвется? Бам! Раненые и умирающие товарищи с чувством проклинают самоуверенного неудачника-колдуна, погибшего первым от собственных спекуляций с неуправляемой энергией. Доведись несчастному остаться в живых, он будет извиняться и выслушивать нравоучения еще добрых десять минут. Члены партии вообще пытаются общаться по любому поводу или без оного. Некоторые становятся абсолютно невыносимы. Например, мой карманный Муук-следопыт постоянно сочинял самому себе оды и эпитафии. Получив тяжелое ранение в бою, он не стеснялся вылезти из кармана интерфейса и донести до всех присутствующих информацию следующего порядка: "И вот, наш герой был серьезно ранен. Выживет ли он? Какой драматический момент! Друзья с напряжением ждали развязки...".

Шутовской зоопарк.

БРАМФАТУРА

Доминус, земля обетованная. Здесь собираются конкурсанты на соискание звания бессмертных богов. Здесь же хранился бесценный артефакт Дестине Доминус, ныне похищенный. Его разыскивает Чернокнижник, он же Dark Savant. За ним охотятся соперничающие расы Анпани и Тиранги. Его обязаны найти вы. Захватить ар-



Знаменитая башня Чернокнижника выглядит не слишком устрашающе. Ему следовало бы пригласить Графа Дракулу советником по архитектуре.

тефакт, выполнить указанные в нем действия и совершить паломничество на Пик Восхождения, чтобы закончить обряд и выполнить свое предназначение. Конечно, есть некоторые проблемы. Например, сам Чернокнижник, построивший огромную башню посреди Арники и угрожающий взорвать всю планету с помощью сверхмощной бомбы. Террорист фэнтезийный! Впрочем, наши люди переговоров с террористами не ведут.

А потому начинаются поиски. Планета Доминус аккуратно и тщательно нарезана на маленькие кусочки-карты. Которые вежливо спрашивают разрешения на загрузку, переводя партию от этапа к этапу с фирменной тягучей медлительностью. Группа двигается с той же неторопливостью — ее члены прекрасно знают, что не ограничены ни временными, ни какими-либо иными рамками. Монстры патрулируют местность в попытке предотвратить ваши бесконечные кемпинги — источник жизненной и магической энергии.

Монстры... Хуже всего, когда им удается подкрасться незаметно (и чем занимался Следопыт?!). Внезапно звучит тревога, партия обоймой впихивается в боевой режим, а перед вами, один за другим, прямо из прозрачного воздуха начинают появляться фигуры злодеев. Бой — проклятие и благословение Wizardry. С точки зрения предпочитающих быстрые и незамутненные разумом выяснения отношений W8 не спасет даже максимальная скорость передвижения противника. Враги все равно долго размышляют, планируют, координируют действия. Зато какое удовольствие для эстетов! Неторопливо, попивая горячий кофе, вы вручную указываете цели для каждого воина, раздумываете, какое из заклинаний массового поражения использовать, как правильно расставить свои войска. Каждое удачное попадание приветствуется удовлетворенным кивком, каждый промах — недовольным движением бровью. Бесславное падение персонажа не вызывает нервной дрожи и обращения к спасенной игре. Стоит окропить труп порошковой живой водицей — и он немедленно вернется в строй. А с Валькириями еще проще, в число их бесценных умений входит полезнейшее качество “обмануть смерть”.

Монстры. Проходя мимо, они могут услышать потасовку и присоединиться к торжествам. Зачастую образуются настоящие “паровозы” — такими не побрезговал бы и старина EverQuest: восемь ядобрызгов материализуются прямо из воздуха вокруг отряда, шесть амеб чпокают к вам из-за угла, а у них на хвосте сидит процессия из десятка разношерстных крыс. Типичная история! Чем выше ваш уровень, тем больше мелких грызунов бросает на вас очередной respawn. В принципе, так можно и увязнуть на долгое время — под тяжестью крысиных хвостов и панцирями гигантских крабов.

Монстры! Солдаты Чернокнижника обожают патрули. Хлебом не корми — дай отправиться на поиски неприятностей. В местой столице Арнике по городу свободно бродят как приспешники темного колдуна, так и городские дружины, Хайгарди. Встречаясь друг с другом, они старательно отводят взгляды и как результат упорно не замечают присутствия противника. Но стоит появиться вам... С грохотом выдергивается из ножен оружие. Дружественные NPC оживают — и присоединяются к потасовке! Однажды благоприятное стечение обстоятельств позволило устроить грандиозную баталию между двумя отрядами неприятеля, бандой разбойников, патрулем дружинников, служителями близлежащего храма и, разумеется, командой отважных героев. Поверьте, это было приключение. Один ход занимал несколько минут и сопровождался совершенно невероятным зрелищем: огромная толпа людей и монстров увлеченно швырялась друг в друга камнями и сюрикенами, дробила головы и конечности булавами и вообще веселилась не на шутку. При отсутствии friendly fire местные маги могут преспокойно бросать в толпу заклинания, не опасаясь задеть союзников. Умно.

САНСАРА

Ходите. Общайтесь. Тренируйтесь. Не торопитесь. Подготовка к финальной инкарнации, к превращению в Звездных Лордов, не может быть суетной или мимолетной по определению. Время и опыт — лучшие учителя.

Wizardry 8 настолько же незатейлива, как жизнь отшельника. Она не соблазнит великолепием архитектуры, не ослепит бесконечной игрой спецэффектов. Это легкий, ложный путь. Ее правда в созерцательной простоте, столь, кстати, присущей буддийскому искусству Японии. Игра не взволнует бешеным накалом битвы, не захлестнет мозг адреналиновой волной. Это не ее стиль. Она подкупит спокойной трезвостью тактического поединка, позволяющей обычным людям совершать настоящие чудеса. К большим делам нужно относиться с легкостью, не так ли?

P.S. Ко всем, кроме локализации сложнейшей диалоговой системы Wizardry 8. Вся ее прелесть в извлечении ключевых слов прямо из диалога и скармливании их обратно NPC, получая таким образом расширенную информацию. Проблема с русским — хотя бы в наличии падежей. Если в английском варианте игры ключевое слово “corpse” приведет к немедленному вызову подквеста или эксклюзивной реплики, то великий-и-могучий заставит программистов рассматривать шесть вариантов слова в шести падежах и единообразно реагировать на каждый из них. Представляете, насколько расширяется словарь и количество гиперлинков! Пожалуй, это единственная ощутимая проблема, с которой мы столкнулись в ходе ознакомления с бета-версией локализованной Wizardry 8.



ДИВАН ПОДВИНЕТЕ?

Александр ВЕРШИНИН





Помимо веселой стратегии Led Wars, любимого продукта OMX образца 1997 года, бельгийскоподданная Larian Studios прославилась трудами над ролевой игрой под несуразным названием The Lady, The Mage and The Knight (LMK). Игра стала известна тем, что ее отменили. То есть, простите, отложили на полку до лучших времен. Larian некоторое время задумчиво медитировала в эфире, откуда наконец снизошла к широким массам с радостной улыбкой — и новым продуктом в щедрых руках. Правда, себе ребята не изменили, придумав игре не менее зубодробительное название.

Divine Divinity

(PREVIEW-ВЕРСИЯ)
WWW.DIVINEDIVINITY.COM
ЖАНР: ДЬЯБЛОФОБСКАЯ РПГ
ДАТА ВЫХОДА: ОСЕНЬ 2001 Г.
ОБЪЕМ PREVIEW-ВЕРСИИ: ДВА CD-ДИСКА
РАЗРАБОТЧИК: LARIAN STUDIOS
WWW.LARIAN.COM
ИЗДАТЕЛЬ: CDV
WWW.CDV.DE



Суть
Если отталкиваться от Diablo как от первичной материи, то, используя фантазию и практические соображения, можно построить Divine Divinity.

Особенности
Почетную профессию вора обзывают обидным словом “Survivor”.



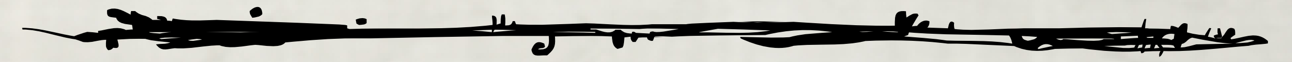
`ivine Divinity (DD). Новостной отдел .EXE не единожды обращал свой бдительный взор на этот проект, но всякий раз в ролевом Багдаде оказывалось все спокойно. Студийные обитатели упорно не желали демонстрировать хотя бы малейшие признаки творческой жизни. И о них благополучно забыли. Публичное забвение пошло создателям DD на пользу — на нынешней ECTS они неожиданно для всех оказались чуть ли не единственными обладателями почти готовой ролевой игры. Так Divine Divinity стала лучшей РПГ ECTS ‘2001 и гордо, на правах равного, вошла в тему нынешнего номера.

БЕЛАЯ КОШКА ПУСТЫНИ

Вступительный ролик дает понять, что без белых кошек в игре не обойдется. История о молодом мускулистом человеке, одиноко странствующем по опасному темному лесу, могла бы закончиться даже не начавшись, если бы не вышеупомянутое животное приятного окраса. На парня нападают внушительного вида орки (клыки, бородавки, топоры), он вытаскивает свой большущий меч и дает стрекача. Орки ловят добычу, но здесь появляется добрая волшебница, спасает незадачливого путешественника и остается подле своего избранника, превратившись... в маленькую беленькую кошечку.

Что именно наколдовала волшебница — доподлинно неизвестно, но на следующем экране, в меню выбора главного героя, вас поджидают шесть персонажей, причем ровно половину из них можно безошибочно отнести к женскому полу. Кто-нибудь слышал о заклинании, изменяющем пол?

Впечатление, что Larian украдкой стянула с полки отложенную LMK и пустила ее в дело, усиливается. Вопрос, к какому же классу лучше отнести Lady (с Mage и Knight все понятно),



Системные требования
Не утверждены министерством обороны, однако игра требует 2,482 Гбайт на жестком диске!



У мага, реализовавшего спелл, вид гораздо более ошарашенный, чем у получившего заряд бодрости скелета. Бывает же.

остается актуальным и в случае с DD. Налицо те же три класса: Воин, Маг и, покорнейше прошу прощения, Специалист По Проблемам Выживания Во Внештатных Ситуациях. Survivor, одним словом. А почему бы не назвать персонаж привычным именем Thief? Мы бы поняли и не обиделись. Чтобы кататься на велосипеде, совершенно необязательно изобретать его снова и снова. Ну да ладно.

Во имя политкорректной идеи равенства полов дамам были дарованы уникальные характеристики и наряды прямиком из ближайшего муленружа. Слабый пол действительно является слабым, зато лучше переносит боль (стоматологи утвердительно кивают головами). Чуть завышенный параметр Dexterity и минимальный Strength — вот и все, что в Larian готовы сделать для женщин. Зато персонажей, а с ними и анимации, стало в два раза больше. Поэтому в развернутом виде DD занимает такое сумасшедшее количество места на жестком диске, что приходится раздвигать partition.

ЯМЩИК, ПОВОРАЧИВАЙ

Идея смягчить буйный разрушительный характер Diablo не нова. Для этого необходимо значительно уменьшить поголовье окрестных монстров, а подземелья превратить в заповедники. Кроме того, требуется максимально осложнить жизнь игрока — например, прикрутить к интерфейсу столько кнопок, чтобы он физически не позволял совершать долгие кровавые марафоны по тылам противника.

Совершенно необходимые функции "Проинспектировать оружие" и "Осмотреть склянки с лекарствами" должны быть непременно вынесены в интерфейс. Сюда же отправляется печально знаменитая кнопка "Боевой режим". В условиях Diablo-геймплея она приобретает особо пикантные полномочия, угрожая в минуту опасности внезапно убрать оружие или лишить вас возможности реализации заклинания. Функция Inventory выкатывает на всеобщее обозрение привычную куклу для одевания — но без того, что мы привыкли называть собственно инвенторией! Склады оружия, брони и прочие аксессуары обнаруживаются в странном месте, обозначенном как "Chest". Что в переводе с кокни имеет как минимум пару значений: "грудная клетка" и "сундук". Выбрать какое-то одно в данном конкретном случае очень сложно: представлять, как ваш альтер-эго глотает шпаги и тяжеленные латные перчатки, откровенно не хочется (не говоря уже о проблеме извлечения инородных предметов из прямой кишки!). Но ведь и тащить на себе бабушкин сундук с барахлом тоже далеко не самое приятное, хоть и, безусловно, героическое занятие. Вот такая коллизия.

На этом ноу-хау не заканчиваются. Собственно, вся игра, кажется, старается переосмыслить известную нам Diablo-классику весьма декадентским образом: отрицая опыт Blizzard и делая ровно наоборот. Управлять движениями героя принято короткими мощными щелчками кнопок мыши? Ну что вы, это прошлый век! Ныне модно нажать и удерживать кнопку — дабы иметь постоянную изотерическую связь со своим полномочным представителем в виртуальном государстве. Большие предметы подбираются не простым щелчком, а клик-н-холдом с последующим переносом, скажем, остатков только что разнесенной в клочья бочки в героическую инвенторию. Налицо намеренное движение от простого к сложному. Larian Studios прекрасно осознает, что именно творит.

АНТИБРОУНОВСКОЕ ДВИЖЕНИЕ

Все правильно, основа должна быть привычная. В Diablo играли люди очень и очень далекие от РПГ. Специально для них система характеристик персонажей сводится к четырем простейшим атрибутам. Меню выполнены в знакомом цветовом решении, даже шрифт выбран похожий.

Над этой элементарной основой высятся причудливые нерукотворные надстройки от Larian. Например, помимо извечных красного и синего ползунков, Divine Divinity располагает третьим "градусником", ответственным за усталость. Она набирается во время бега и активных физических упражнений вроде рукопашного боя.

Умения делятся на воинские спецудары, заклинания магов и трюки "долгожителя". Сказать, что некоторые из них неординарны, — поскромничать. Как вам понравится опыт превращения в призрака? А призывали ли вы когда-нибудь в помощь крысиную стаю? Быть может, осуществляли контроль над целой группой монстров? Вот-вот. Разработчики DD проявили максимум оригинальности на квадратный метр программного кода.

Судить о том, что получится в результате, пока довольно сложно. Слишком уж не стыкуются плавное, почти сонное начало игры, представленное в нашей preview-версии, с жесткой и бескомпромиссной сечей, продемонстрированной всем желающим на стенде ECTS, которая вашему покорному слуге понравилась ОЧЕНЬ. Будет ли конечный вариант DD гармонично-съедобным? Остается лишь надеяться — сырье хорошее, мастера талантливые. Релиз не за горами — вздрогнем!



Вопрос "почему бы не сделать утилитарные окна полноэкранными?" остается открытым.

КОНЧАЮТСЯ ТАТАМИ

Александр ВЕРШИНИН

Пытаться понять Японию — занятие бесполезное, хоть и увлекательное. Всевозможная экзотика вроде культа ритуального самоубийства, пути воина и прочих восточных штучек нам в принципе не по зубам. Ну объясните, что хотел сказать Акутагава таким вот незамысловатым изречением: "Мораль — другое название удобства. Она сходна с левосторонним движением". Ага?

ПОКЕМУРАИ

Господин ПЭЖЭ

Уходя — уходи. Если бы все следовали этой поговорке, мы никогда не увидели бы многих любопытных вещей. Ни Windows (после ухода Microsoft из разработки OS/2), ни Daikatana (и спасибо Ромеро за наше счастливое детство), ни, наконец, Throne of Darkness, авторы которой ушли из Blizzard и унесли с собой явно не только приверженность жанру Action/RPG. Не пугайтесь такому соседству — и среди навоза бывают жемчужные зерна...

Throne of Darkness

HTTP://SIERRASTUDIOS.COM/GAMES/THRONEOFDARKNESS
ЖАНР: ACTION/RPG (DIABLO-КЛОН)
ДАТА ВЫХОДА: ОСЕНЬ 2001 Г.
ОБЪЕМ ДЕМО-ВЕРСИИ: 116,5 МБАЙТ (СМ. ЕЕ НА НАШЕМ ДИСКЕ!)
РАЗРАБОТЧИК: CLICK ENTERTAINMENT
WWW.CLICKENT.COM
ИЗДАТЕЛЬ: SIERRA STUDIOS
WWW.SIERRASTUDIOS.COM

Суть
Дядя-хрюшка-сан имеет привычку повторять чужие речи. А недавно обошел все мусорные корзины провинции. Где благодарность?

Особенности
Не ведает, что творит.

Собрались простолюдины — кому водить?
С громкой речью шагает вперед
Шышел-мышел-сан.

Суть
Получилось ровно то, что задумывалось. Веселый и легкий Diablo-клон, построенный на неожиданных способах балансировки. Быстро, шумно, с топотом и япономатерью на устах.

Особенности
Миллион вещичек, сто миллионов способов их апгрейда, миллиард раз повторенный клик левой кнопкой...



Поэтому глупые белые варвары способны создавать лишь шаржи на быт Страны восходящего всего — дружеские и не очень. Что касается незаурядных авторов Throne of Darkness, они решили прихлопнуть сразу двух водяных крыс одним нунчаком: сделать клон Diablo (что невозможно, ибо продукты Blizzard копированию не поддаются) и придать ему атмосферу древней Японии. Их самоуверенность напоминает о рыбе фугу, не боящейся попасть в сети рыбаков в силу своей ядовитости. Сей деликатес и не представляет, что его нужно только правильно приготовить...



Давайте внесем ясность с самого начала. Мне еще со времен незабвенных викингов и вплоть до покемонов нравятся игры, где налицо несколько персонажей и каждый со своими радостями и горестями. В жанре Diablo-клонов мне (кроме оригинала, разумеется) согрел душу Darkstone, особенно в кооперативном режиме, и именно поэтому я с огромным интересом читал рассказы о грядущей Throne of Darkness. Увы, мои взгляды разделяют далеко не все коллеги. Взгляните хотя бы на близлежащую писанину моего юного друга Скара В. (друга ли? стоит ли после та-

Системные требования
Windows 95/98/ME/2000/NT 4, Pentium II 266 (рек. Pentium II 400), 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт), SVGA (8 Мбайт ОЗУ), 700 Мбайт на жестком диске, DirectX 7.0+.



Слово даймье — закон для самурая: уже в первый день мы научились не спорить с приказами.

САМУРАЙ, САМУРАЙ, КОГО ХОЧЕШЬ ВЫБИРАЙ

Мизансцена. Голливуд, студия Universal.

Убирайте, убирайте прочь эти готические декорации! Не забудьте снять со стен дурацкие рога, копыта и клыки. Стены должны быть бумажными, обстановка минималистской. Бочки оставьте, просто сделайте их чуть уродливее. И никаких стульев! Поставьте шкафы и сундуки, найдите попроще, прямоугольные. Так, кто принес камин? Идиоты, самураи разжигают огонь прямо на полу. И, ради всего святого, спрячьте статуэтки Кетцалькоатля, это продукт другого полушария. На стенах только цветущая сакура (вишня, болваны), журавли, море и Фудзи. Что? Да, гора. Вулканического происхождения. И если увижу Везувий, начну самолично изрыгать лаву и засыплю пеплом. Клянусь Марией-Каннон.

Изометрия есть. Галочка. Художники попались, конечно, никудышные — но им и платят, как дворникам. Ленивые простолюдины, они даже не соблаговолили сделать достаточно анимации для персонажей. Конечно, японцы народ эмоциональный, порывистый, но я до сих пор не видел ни одного человека, способного перейти от бега к боевой стойке за один кадр. Впрочем, бог с ними, с транзициями. Все равно никто ничего разглядеть не сможет. Проследите только, чтобы на руках не было часов, а на шее, не дай бог, не болталось распятие. Мы же интеллигентные люди.

Оружие снабдить кисточками и цветными шнурками. Разве их кимоно были так похожи на русские телогрейки? А кто, скажите мне, придумал эту хохму с "бронированной банданой"? Дайте я помогу сделать циркачу зорро-на-животе. Маски для физиономий можно взять из арсенала серии о Кинг-Конге. Что-нибудь еще? Поехали, остальное придумаем по ходу дела.

ВОЗЬМИ СЕБЯ В РУКИ, ДОЧЬ САМУРАЯ

Демонстрационная версия Throne of Darkness (ToD) подтверждает впечатление о проекте, вынесенное еще с E3. Амбициозно, но слабенько. У авторов просто не хватает ресурсов и, простите, таланта обыкновенного. Можно заменить все оружие на прояпонские модели. Можно вместо кольчуги выдавать шелковое кимоно, а вместо шлема напяливать на физиономию маску. Но художники и специалисты по спецэффектам из Click Entertainment не годятся вангогам из Blizzard даже в подмастерья! ToD кого с ним знаться? мало того что нарушил негласный редакционный уговор не обижать игры, идущие в cover story, так и... эх, глупая, грубая молодость!..).

ДЕНЬ ПЕРВЫЙ

Наш даймье мягко намекнул нам, что отступать некуда, позади гора Фудзи, дал каждому по ветке цветущей сакуры и отправил уничтожать вражеского генерала. Нас было трое, но мы знали: всех наших злые гады порезать просто не могли, не на тех напали.

Топоча коваными сапогами по циновкам, мы дружной толпой выбежали из нашей святыни, где даймье остался поклоняться богам, и отправились показывать всем, как правильно делать сепукку. Первая же выбежавшая группка солдатских трупов немедленно отправилась к праотцам во второй раз, оставив банку ртути, неопознанную шинки (ну, штука такая, на запятую похожа, наверное, что-нибудь религиозное, наш церковник над ней как раз сейчас думает) и огромную пачку разных видов оружия.

Несколько напрягало только одно: почему-то все наши действия происходили мучительно медленно. Клик, клик, клик... О, пошел замах, сейчас вдарит, как завещал великий Куросава... Впрочем, постепенно стало понятно, что причина в желании авторов игры сделать "как в жизни" и, увы, хроническом нежелании рисовать много анимации для перехода от одного движения к другому. Замах — штука длинная, пока один не кончится, второй не начнется, надо просто привыкнуть и не щелкать клювом и мышью попусту.

С самого начала напоролись на проблему: сильно не хватает здоровья. Бутылки омерзительно редки, а нашими катанами много врагов не нашинкуешь, скорее сам попадешь в сасими. Самый слабенький, со странным именем Лучник, почти сразу умер, телепортировать его домой у нашего даймье получилось, а вот с оживлением пришлось подождать, пока мана накопится.

Но это не страшно, ему на замену быстро нашелся мужик покрепче, воин, слившийся со своими мечами воедино, так что шинковка продолжилась. Еще минут десять. А потом... В очередном бою как-то незаметно погиб наш лидер, за ним почти сразу воин (увы, оказался слаб здоровьем), а затем и последний, Кирпич, отдал жизнь за родную Японию. И не осталось никого. Телепортировать на спасение недавно оживленного Лучника начальник отказался, велел принять поражение с честью.

Одно жалко: мы так и не успели опробовать заветную банку со ртутью...

ДЕНЬ ВТОРОЙ

Наш даймье мягко намекнул нам, что отступать некуда, позади гора Фудзи, дал каждому по ветке цветущей сакуры и отправил уничтожать вражеского генерала. Нас было трое, но мы знали: всех наших злые гады порезать просто не могли, не на тех напали.

Топоча коваными сапогами по циновкам, мы дружной толпой выбежали из нашей святыни, где даймье остался поклоняться богам, и отправились показывать всем, как правильно делать сепукку.

Памятуя о недавней смерти, решили действовать умнее. Лучнику немедленно вручили первый же найденный лук, толстячку Кирпичу выдали именную дубину и трехслойную одежду из рисовой бумаги, а главное — после каждой битвы аккуратно делили трофеи поровну. При тщательном рассмотрении выяснилось, что в оружии налицо дырки, а враги постоянно теряют волшебные камушки, кораллы, железную руду и прочую бижутерию, каковая, при втыкании в дырки, резко поднимает характеристики предмета. Пресловутая банка ртути (эх, жалко, мы тогда умерли) оказалась вещью "второго порядка", она улучшала действие всего, что имеет отношение к молнии.

выглядит любительским творчеством — особенно когда дело касается анимации героев. Японцы отличаются любовью к природе и созерцанию, глубоко ценят естественную красоту. Насладиться произведением Click Entertainment они, увы, не смогут.

Мы не японцы, но нам тоже неудобно. В желании "кликов" переплюнуть Diablo по всем статьям есть что-то нездоровое. На все фирменные ноу-хау Blizzard Click отвечает гипертрофированными же, доведенными до абсурда Blizzard-изобретениями. У вас в мече максимум пять слотов для камней? А у нас двадцать пять! У вас один герой и, быть может, наемники или pets? Мы ответим восемью героями — и пусть всем будет завидно! О сложностях менеджмента целой армии Diablo-героев никто както не задумался.

А проблемы есть, друзья самураи. Слава богу, героев не убивают навсегда, их можно отправить к даймье и воскресить. Зато каждого необходимо одевать, следить за состоянием его оружия и планировать схемы развития. Для восьми нахлебников вместо одного! Спасибо еще, что на поле брани выпускают не всех, а только половину. Впрочем, этого вполне хватает для надежной головной боли.

Жанр, открытый Diablo, — штука очень быстрая. Здесь убивают и умирают на скорую руку. Стоит замешкаться, и вы труп. Хотя у каждого из трех управляемых компьютером персонажей есть собственный AI, хотя специальное тактическое меню оговаривает роли (лучник, маг, воин) каждого героя и даже последовательность использования оружия, легче не становится. Шмоток море, как в Турции. Вам приходится примеривать их не только на ведущую четверку, но помнить и о четверке, отдыхающей на скамье запасных. На кого что надето, кому что нравится, кому какая одежка и оружие подойдет. Детский сад перед полдником, а не военная экспедиция.

В качестве добавочного увеселения творческие умы "кликов" придумали духов священника и кузнеца. Они всегда незримо путешествуют с вашей партией, вы в любую минуту можете заказать починку оружия, его модернизацию, купить склянки с рыбьим жиром, очистить от скверны отвоеванный у врага меч или определить его полезные волшебные качества. Еще одно маленькое проявление гениальности ToD! Каждая операция не только требует денег, но и времени. Снятие проклятья с вещичек занимает не меньше тридцати секунд, так что процесс возни с награбленным постепенно занимает все больше



На второй день пришло понимание сути битвы, а с ним и достаток.



Спасибо тебе, добрый, но глупый генерал, за такое количество дырок в твоем уникальном мече. Обязуюсь носить его с честью.

Впрочем, и без нее все вышло очень неплохо. Мы дрались, как львы, все обнаруженные подарки тут же отправляли нашему святоше, который, пусть не спеша, но довольно быстро с ними разбирался — снимал заклятия, опознавал скрытые качества. Причем мы его не ждали — кинули ему вещичку и дальше пошли, а он там сам разбирается. Потом к кузнецу, то починить, в это камушек вставить... И, само собой, от лишнего избавиться: в отличие от приснопамятной Diablo, где все сводилось к банальным деньгам, которые потом становилось некуда девать, здесь баланс оказался гораздо более хитрым.

Само собой, у любого искателя приключений накапливается немало вещей, из которых он уже давно вырос. Куда их девать? В ToD такой проблемы нет, мы их сдаем либо кузнецу (отдельно оружие для рукопашной, для стрельбы или метания и броню), а он потом из этого материала делает нам новые по заказу, либо, если предмет напичкан камушками, священнику (причем целевым назначением — для конкретной стихии). Если наделить последнего достаточным количеством волшебных вещей, можно получить дополнительные очки для выбора умений в соответствующей области.

Вообще, баланс получился очень интересным: постоянно приходится делать как минимум десяток дел одновременно: одному герою качать опыт, вторым сдавать все магические предметы и получать драгоценные очки к любимому виду магии, третьему подбирать правильное оружие (у каждого есть опыт владения конкретным типом оружия, и он растет автоматически, в зависимости от того, чем пользоваться)...

Следующую группу врагов мы "сделали" легко, очистили родную цитадель, гордо вышли к воротам — и были позорно прикончены тем самым генералом, которого вскоре нашли, ибо были уже сильно потрепаны, да и интеллект у персонажей, управляемых компьютером, очень уж "самоотверженный", так и лезут под удар...

ДЕНЬ ТРЕТИЙ

Наш даймье мягко намекнул нам, что отступать некуда, позади гора Фудзи, дал каждому по ветке цветущей сакуры и отправил уничтожать вражеского генерала. Нас было трое, но



Загадочная склянка с ртутью, видимо, могла дать очень многое. Жаль, мы все умерли...

и больше времени. Исключительно умно, господа разработчики, — ведь пользователи-мазохисты так обожают смотреть на секундомер и ждать окончания молебна! Особенно радует факт отсутствия (по крайней мере в демонстрационной версии игры) городов, безопасных уголков, куда монстры гарантированно не полезут и где можно спокойно утолить свою тягу к вещизму. Это гениально, гениально! Вы с нетерпением оформляете идентификацию и очищение артефакта, соответствующие меню закрывают экран, а в это время к вашему герою подкрадывается шалый монстр и протыкает ему черепушку. Game over. Брависсимо.

ВЕЧНЫ ЛИШЬ РОЖКИ ДА НОЖКИ

Процесс рубки вражьей капусты хочется смаковать отдельно. Потому что безобразие невообразимое. Пятнадцать монстров нападают, четыре героя суетятся, отовсюду летят стрелы, мелькают спеллы, электрическим выключателем щелкает анимация. Кавардак. Чехарда. Кого бить, куда целиться — не разобрать. Хуже всего приходится лучникам, в ближнем бою они не эффективны, а выбрать неподвижную цель в копошащейся, словно муравейник, ораве абсолютно невозможно. У вооруженных мечами самураев свои радости. Коцаешь, бывало, в толпе налево, направо... А оказывается, что вреда не наносишь, ведь рядом твои собственные напарники, которых отличить от врагов не так уж и просто. Получается, легче всего жить магам. Закидываешь в бочку с селедками пару молний. Кто упал, тот был враг. Воистину, у вето на friendly fire есть свои очевидные плюсы...



мы знали: всех наших злые гады порезать просто не могли, не на тех напали.

Топоча коваными сапогами по циновкам, мы дружной толпой выбежали из нашей святыни, где даймье остался поклоняться богам, и отправились показывать всем, как правильно делать сепукку.

Они падали под нашими ударами, как лепестки хризантем, побитые морозом, и не просто потому, что мы набрались опыта, а прежде всего оттого, что мы научились-таки сдерживать собственные порывы ради всеобщего счастья. Место беспорядочного мельтешения на экране заняла строгая позиция "жаба" (разумеется, не тот ужас, что носил это название по умолчанию, а собственная разработка: Кирпич и Меченосец (не путать с рыбой фугу) крошат черепа впереди, Лучник и Маг — чуть сзади, спокойно поливают выживших неприятностями, не отвлекаясь на рукопашную).

Правильные клавиатурные команды, повторяющие Diablo там, где это нужно, и аккуратно дополняющие раскладку в новых областях, не заставляя, впрочем, наигрывать на клавиатуре "собачий вальс", дали нам новую свободу, и проблема за всю игру возникла ровно одна: Кирпичу так и не пришлось покрутить в руках отличную дубинку с черепом на конце — сказали, что только к шестому уровню положено. А откуда ж у него шестой уровень? Демо-то коротенькое... Всего два настоящих врага (и те мелкие), один waypoint, до которого удалось добраться, и сразу за ним — ворота в светлое никуда.

Но, впрочем, времени и пространства вполне хватило, чтобы понять: нам наконец-то сделали покемонов в хитрой оболочке Diablo-клона! Недаром персонажей, как завещал великий Куросава, семеро, а пользоваться можно всего четырьмя. Не говоря уже о том, что, как и покемонов, прокачивать их всех — чистое безрассудство (очки опыта впустую растрачиваются на тех, кто сразу после битвы уйдет "домой", в свой поке-шар, и будет там торчать в роли запасного игрока, лучше уж подкачать чуток кого-нибудь из любимцев), так еще и невозможность "настоящей" смерти что-то очень и очень напоминает, и халявное оживление и лечение у даймье, и эта его восстанавливающаяся мана... Catch'em, catch'em, catch-em-all. Кстати, а вы знаете, что фамилия Эша (Кетчум) происходит вовсе не от загадочного японского слова, а от банальной присказки "catch'em" (catch them), то бишь "всех их вместе соберем" (как перевели ее в мультфильме)?

А в итоге получается явно жутковатое разнообразие (куда там Diablo II!), ибо комбинаций из 7 самураев по 4 может быть куда больше, чем жалкая пятерка одиночных персонажей (а ведь будут четыре башни и все такое...). Кроме того, у каждого самурая налицо четыре полноценных дерева умений (огонь, земля, вода, молния), точно таких же, как в Diablo II...

Ох, чую, нюхом чую, что выпаду из этой жизни на месяц-другой, как только эти покемураи всерьез до нас доберутся...

Третий день прошел триумфально, все умерли от одного нашего вида, осталось напоследок попробовать набрать побольше магических очков.



Первый взгляд

RED FACTION
(ДЕМО-ВЕРСИЯ)
www.redfaction.com

Жанр
FPS

Дата выхода
Осень 2001 г. (вероятно, все же конец сентября)
Объем сингл-версии
134 Мбайт
(см. ее на нашем диске!)
Объем мультиплейер-версии
45 Мбайт

Разработчик
Volition, Inc.
www.volition-inc.com
Издатель
THQ
www.thq.com

СУТЬ
Боевой симулятор шахтера-повстанца.

ОСОБЕННОСТИ
Практически все в этой игре поддается деструкции: начиная со стен, в которых можно продалбливать длинные туннели, и заканчивая хрупкими стеклами, сквозь которые, не останавливаясь, пролетают пули и ракеты. Противники успешно демонстрируют почти человеческое поведение, а тут и там бегают коллеги по работе, по мере возможности помогая игроку в его нелегкой классовой борьбе. Выбор оружия, транспорта и уровней пока невелик, но это легко списывается на естественные ограничения демо-версии. И, как повелось, если наловчиться стрелять врагам в лицо, воевать будет гораздо легче.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/ME, Pentium II 400 (рек. Pentium III 500), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 8 Мбайт ОЗУ (рек. 16 Мбайт), 200 Мбайт на жестком диске.

На поверку профессия шахтера оказалась вполне сносной. Экипируешься по самые уши взрывчаткой, берешь с собой rocket launcher, находишь стенку потолще, выкуриваешь пару сигарет и начинаешь долбить туннель. Один выстрел, другой, третий... После двадцати-тридцати прямых попаданий (благо, промахнуться довольно сложно) начало пути видится с большим трудом. Возможно, зря кое-кто отказался поступать в Горный институт?

ВДРЕБЕЗГИ

Михаил СУДАКОВ, Господин ПЭЖЭ

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
Убедившись воочию, что технология Geo-Mod работает, начинаешь ждать от полной версии Red Faction чего-то очень доброго и хорошего (в этом здорово помогают коллеги, уже успевшие познакомиться с игрой на аппарате, который мы не будем называть из принципа). Налицо все составляющие успеха: отличный движок, сильный AI, удачный дизайн помещений, разнообразие пресловутых vehicles (транспортных средств), с большинством которых еще предстоит познакомиться, и довольно сносный сюжет. Остается лишь надеяться, что игровой процесс окажется достаточно разнообразным для "Нашего выбора", а мультиплейер успеют немного "причесать".

В том, что движок Geo-Mod все-таки заработал, нет ничего удивительного. Гораздо забавнее наблюдать, как эта самая работа проистекает. Признаться, втайне от всех мы подозревали, что реализация честных повреждений окажется, скажем так, не совсем честной. Ну, вы понимаете: уступка здесь, ухищрение там, а в результате от концепции "Destroy'em all" не остается и следа.

Возникал и такой вопрос: насколько сильно упадет скорость игры в обработанном подручными взрывсредствами помещении? Ведь если один кусок стены изображается, условно говоря, одним полигоном, то после выстрела из чего-нибудь потяжелее количество значительно более мелких полигончиков возрастает в десятки раз!

ВОССТАНИЕ
Geo-Mod, надо заметить, вышел из этого испытания с великой честью. Даже на конфигурации, не имеющей морального права называться особо продвинутой (Pentium III 700, GeForce2 GTS), игра выдает стабильные fps в любом месте, будь то крохотное помещение или пресловутое ООП, практически ни разу не впадая в состояние нервозного подергивания. При этом нельзя сказать, что обстановка выглядит примитивной — отнюдь. Конечно, сюжет накладывает свои ограничения на антураж, и в первое время каменистые стенки с порядочным количеством рукотворных червоточин будут попадаться на каждом шагу (нельзя пройти ни метра, не поддавшись на искушение заглянуть в очередное ответвление от основной до-

А ведь можно было пройти и сквозь стенку...





Слышал бы ты, уважаемый, читатель, какие слова произносит скромный шахтер, избивая несчастного охранника!

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

"Технология Geo-Mod не только позволяет вам развлечься по полной, но еще и настолько сильно меняет геймплей, что Red Faction играется совершенно иначе, нежели другие игры этого жанра", — авторитетно заявляет Дуг Перри (Doug Perry), работающий на сайте **PS2 IGN (ps2.ign.com; рейтинг игры: 9,1/10)**.

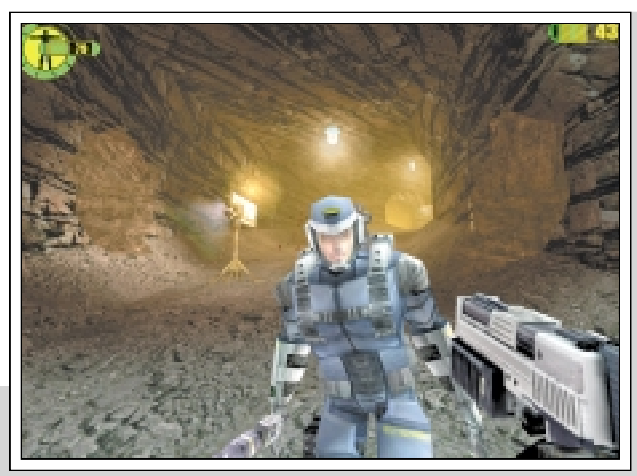
"Искусственный интеллект превосходит даже то, что мы видели в No One Lives Forever. Солдаты прячутся за разнообразными объектами, ныряют в свежеобразовавшиеся кратеры, прикрывают друг друга огнем и осторожно отправляются на ваши поиски, если вы слишком долго прячетесь", — восхищается Джо Филдер (Joe Fielder), обозревая полную версию Red Faction для... хм... некоей консоли на сайте **GameSpot UK (www.gamespot.co.uk; рейтинг игры: 8,8/10)**.

рожки, — кстати, иногда в глубинах пород можно повстречать парочку-другую пламенных повстанцев, с упоением пинающих очередного классового врага-охранника), однако чем дальше, тем веселее.

Опять же, в первые минуты игры никто не даст вам порезвиться вволю: из "бронебойного" оружия в наличии имеется лишь позаимствованная из нужного кармана дистанционная взрывчатка — с ее помощью можно отправить к праотцам некоторое количество врагов, не заметивших одиноко лежащую на полу коробочку. Поэтому почти половину демо-версии наш герой пробегает с пистолетом в руке, изо всех сил стараясь попасть очередному охраннику прямо в физиономию (которых, судя по всему, на Марсе гораздо больше, чем шахтеров-стахановцев). Кстати, довольно примечателен разговор между гардом и рабочим, с которого-то и начинается вся катавасия. "Ты куда это направился?" — "Оставь меня в покое, придурок, это был очень долгий день." — "Сейчас он покажется тебе еще длиннее, шахтерская мразь!" — "Просто дай мне пройти, а не то..." — "Ты что, угрожаешь мне?! Погрожай-ка вот этому!" Удар электрической дубинкой, ответный хук в челюсть, выстрел, другой, дикая суматоха... Вот из-за такой-то "бытовухи" и начинаются великие революции.

Оружия, раз уж о нем зашла речь, в сингл-версии не так уж много (четыре вида, исключая взрывчатку). Каждая "пушка" умеет работать в двух режимах: основном и альтернативном. К примеру, дубинка просто бьет или притворяется электрошоком, на пистолет успешно надевается глушитель, "автомат" стреляет короткими очередями или непрерывно, а rocket launcher, на первый взгляд, функционирует самым обычным образом, за исключением того, что ракета вылетает до или после отжатия кнопки выстрела.

Наибольший интерес, как ни странно, вызывает именно пистолет: во-первых, скорострельность совершенно неприличная, а во-вторых, очень весело соревноваться с охранниками в меткости (налицо неплохо реализованная система точечных повреждений) и умении уходить от пуль — здесь дело осложняется тем, что хитрецы любят носиться во время стрельбы из стороны в сторону (по-человечески говоря, стрейфиться), приближаться к игроку предпочитают по заячьей тропе, а в безысходной ситуации норовят прикрыть голову руками и валить с поля боя куда глаза глядят, оглашая катакомбы криками: "Не стреляйте, я тут случайно!" (иногда, впрочем, останавливаются на полпути и коварно открывают огонь на поражение). Вообще, AI довольно силен и честен: никаких грязных штучек с бесконечными патронами или взглядами сквозь стенку в Red Faction нет и не предвидится.



Сейчас охранник с добрым-предобрым лицом получит пулю в глаз. И тут же умрет.

ДЕТАЛИ

Впрочем, главный герой игры (не путать с игроком) — революционный движок Geo-Mod — на протяжении практически всей демо-версии старательно прячется где-то в тени. Говоря примитивным языком восторженного наблюдателя, технология столь хороша, что в глаза бросаются лишь ее недостатки, а на сверхвозможности после десяти минут игры как-то перестаешь обращать внимание. Более того, если на несколько минут отвлечься от разгона многочисленных сотрудников корпорации Ultor, можно обнаружить кучу забавных вещей, связанных, скажем, с обычным стеклом: оказывается, на свете существуют его бронированные варианты, которые поначалу покрываются паутиной трещин, а окончательно рассыпаются на осколки лишь после нескольких выстрелов. Или еще один пример (оцените внимание разработчиков к мельчайшим деталям): становимся напротив хитрого стеклянного сооружения и стреляем из rocket launcher. Ракета беспрепятственно пролетает сквозь оба стекла, разнеся их на мелкие осколки, а взрывается лишь после того, как ударяется в противоположную стену (разумеется, оставив в ней хороших размеров выбоину). К слову, если попасть под град падающих осколков, можно слегка пораниться.

Думается, что очень немногие будут заниматься подобными экспериментами: залезть в бурильную машину и проламываться сквозь стены, оставляя

позади десятки раздавленных трупов и разрушенных построек, гораздо веселее. Да и небольшой рейд на подводной лодке, вызывающий стойкое ощущение, будто пару минут поиграл в очередную инкарнацию Descent, — развлечение не из самых захудалых.

Говоря откровенно, даже не будь в демо-версии Red Faction полноценного игрового процесса, это вряд ли повлияло бы на благожелательный настрой "Первого взгляда" — настолько силен потенциал заложенной в игру технологии. Любой человек с малейшими задатками предвидения скажет вам, ни на минуту не усомнившись, что сингл-составляющая игры, особенно если написать на коробке "Powered by Geo-Mod", принесет издателю неплохие деньги (как существа, не лишенные интуиции, подписываемся под этим всеми четырьмя руками). А вот с многопользовательской игрой дела, увы, обстоят немного сложнее.

ДОГОНИМ И ПОХОРОНИМ

Не зря, ох, не зря хитрые люди из Volition выделили мультиплейер в отдельную демо-версию! Видимо, именно для того, чтобы не спугнуть казуалов, сетевые демо не качающих. Так вот, многопользовательская часть игры полностью создана только программистами. Невозможно удержаться и не описать процесс установки (обеих демо-версий). Каждая требует сначала полностью, причем дважды (внутри она еще чем-то упакована), развернуться на "C" (не во временный каталог, заданный в Windows, а именно на диск "C"), радуясь, что именно на загрузочном диске для нее не предусмотрено места.

Увы, тяжелые предчувствия, возникшие во время установки, не замедлили подтвердиться в игре.

КОРМИТЬ НЕ ОБЕЩАЛИ

Уровней маловато для 45 Мбайт, но для оценки хватит — два дефматчевых, один CTF. Да, почти не тормозит. Но где же Geo-Mod? Стандартные текстуры на стенах — и все? А-а, вот он, родимый: некоторые, тщательно выделенные текстурой стены можно, если постараться, пробить из соответствующего оружия! Теперь понятно, почему оно не тормозит в реальной игре! Когда от одной такой крохотной стеночки до другой — полуровня! Когда вокруг нее — обычные железные, ни на что не реагирующие стены! Когда любое попадание разбивает ее на пару грубых кусков по десятку полигонов в каждом! Когда из рейлгана она ВООБЩЕ не пробивается: видно, как луч прошел, видно, как он идет дальше, а вместо дыры — здоровенная текстура. Еще



Вражеский флаг так и просится быть захваченным. Благо, можно быстро убежать через дырку, проделанную в стене.

ГЛАВНЫЙ ПРИЗ ОКТЯБРЬСКОЙ ЛОТЕРЕИ

СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ

Непременно ищите свою фамилию среди победителей лотереи в следующем — ноябрьском (#11'2001) — выпуске журнала!

ЦВЕТНОЙ СТРУЙНЫЙ ПРИНТЕР LEXMARK Z33

Предназначенный для каждодневной домашней печати, новейший принтер Z33 выполнен в оригинальном компактном корпусе и имеет максимальную разрешающую способность 2400 x 1200 точек на дюйм в монохромном и цветном режимах на всех типах бумаги. Интуитивно понятный программный интерфейс обеспечивает удобство в работе и характеризуется скоростью печати 9 стр/мин в монохромном и 5 стр/мин в цветном режимах. Принтер имеет порт USB и совместим с ОС Windows, Mac и Linux.

Стоит отметить новый химический состав чернил, которые применяются в моделях Z13, Z23e и Z33. Благодаря ему удалось создать значительно более компактные и емкие картриджи и получать четкие быстросохнущие отпечатки, устойчивые к смазыванию и выгоранию.

Приз предоставлен российским представительством компании Lexmark www.lexmark.ru



Game.EXE разыгрывает лотерею "Счастливый УЧУ", в которой принимают участие ВСЕ владельцы данного выпуска журнала, заполнившие опубликованный на обороте купон и отправившие его в адрес журнала!

бы — на честную кучу дыр надо много полигонов...

Так что Geo-Mod к дефматчу — почти никаким боком. Не зря его не стали всерьез применять на уровнях (кроме забавного места для CTF — знающие секрет смогут пробить дыру и навестить соперников неожиданно). Ибо иначе (при таком изобилии ракет) карта превратится в большой и постоянно расширяющийся кратер. А оттого не слишком большое количество спецстен, и расшибают их в первые пятнадцать минут, после чего получается обычный дефматч а-ля Quake 2. Без Geo-Mod’а.

Рокет-джампов или прочих радостей нет, вместо них — тщательно скопированные из Q площадки для прыжков. Все честно, грубо, тупо... Народу понравится — старина Кармак давно хотел делать игры для казуалов без “мауслука”.

А за такое расположение оружия и подарков мы отстреливали уровни на конкурсе. Что ж, отныне не будем — раз грандам можно начхать на игроков, значит, и простым смертным не возбраняется, все равно этот мир скоро сдохнет, пусть порадуются напоследок. ВСЕ, абсолютно все, навалено на каждом шагу, пройти десять метров и не собрать оружие или броню просто невозможно. Говорим же: сделано программистами. Верните ALTDEATH, супостаты!

Оружие, на первый взгляд, стандартно (как и все остальное) до боли в ягодицах. И боль отнюдь не от ностальгии, а от скуки.

Уровни-то не под оружие делались, они одинаковые повсюду, просто негде биться разными “пушками”, баланс решен в ключе “поближе к землице”: у кого оружие старше, тот и победил.

И, естественно, в такой ситуации возникает одна “суперпушка”, с которой все и пытаются бегать. О, великий и ужасный Rail Driver, сквозь стены бьющий и видящий (через инфракрасный прицел, разумеется)! Дающий невероятное ощущение свободы и безнаказанности, приятно чешущий снайперскую мозоль вокруг глаза. Отныне можно смело забыть о засадах в темной нычке (зачем ждать, пока враг выбежит и заметит тебя?), об огне с упреждением (интерфейс point-and-click придуман полковником Кольтом). Рефлекс по Павлову: враг в прицеле — выстрел — банан. Жаль, поле зрения у прицела невелико, и шустрый враг так и норовит оттуда убежать, а то вообще спасения не было бы...



Именно так выглядит выстрел из Rail Driver. Пока всего лишь пробный.

Впрочем, шустренько, миленько, со спецэффектами. Ракеты красиво летают. Без особых претензий, но чистенько. Тоже игра. Hired Team: Trial на буржуйский манер. Ох уж эти программисты...

СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ

10 ОКТЯБРЬ

КУПОН УЧАСТНИКА РОЗЫГРЫША

ФИО

индекс

Адрес

E-mail

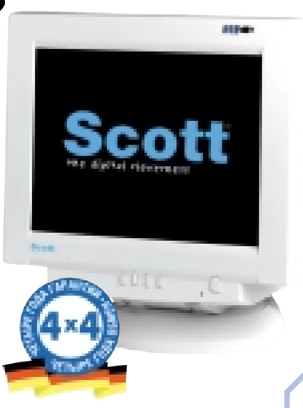
Телефон

Заполнив этот купон и выслав его в наш адрес: 117419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д. 8, журнал Game.EXE, вы можете выиграть ГЛАВНЫЙ ПРИЗ лотереи принтер Lexmark Z33, а также игры от ведущих российских издателей и игровую периферию.

Не забудьте сделать на конверте пометку “Счастливый УЧУ”.

Фамилии победителей розыгрыша будут опубликованы в следующем — ноябрьском (#11’2001) — номере журнала.

“СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ”: ПОБЕДИТЕЛИ



Монитор 17" Scott 795T Trinitron

2331449

Приз предоставлен московским представительством компании Scott Display
Тел.: (095) 253-1507, 253-8188
E-mail: info@scott.ru
Интернет: www.scott.ru
E-mail центрального сервисного центра в Москве: service@scott.ru



2332485

Руль Maxxtro Thunder Wheel

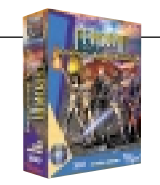
Один из лучших рулей компании Maxxtro. Включает в себя две педали, рычаг переключения передач, четыре кнопки и собственно рулевое колесо с резиновой обшивкой.

2300333

Геймпад Maxxtro Freestyle Gamepad JPD-2F0

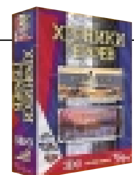
Имеет встроенный датчик наклона, позволяющий управлять движением в играх простыми наклонами геймпада в разные стороны. Кроме того, геймпад оснащен шестью кнопками и четырьмя шифтами.

Руль и геймпад предоставлены компанией “C-Trade”, дистрибьютором продукции компании Maxxtro в России. Тел.: (095) 113-1118 Интернет: www.c-trade.ru, www.maxxtro.ru



Игра «Герои Меча и Магии 3: Возрождение Эрафии»

2304259
2306016
2308296



Игра «Герои Меча и Магии 3: Клинок Армагеддона»

2310224
2312508
2315158



Игра Pro Rally 2001

2317753
2320251
2323070



Игра Oni

2327026
2334113
2336243

Ищите уникальный 7-значный номер на обложке своего экземпляра **#9’01** Game.EXE!

Если на вашем экземпляре сентябрьского выпуска Game.EXE имеются эти номера, звоните нам по тел.: (095) 232-2261 или пишите по адресу: post@game-exe.ru

ЕСЛИ ВАМ НЕ ПОВЕЗЛО СЕЙЧАС — ОБЯЗАТЕЛЬНО ПОВЕЗЕТ В БУДУЩЕМ!

Первый взгляд

FRANK HERBERT'S DUNE
(ЗАБЛУДШАЯ ДЕМО-ВЕРСИЯ)
http://perso.wanadoo.fr/widescreen-games/dune/dune.html

Жанр
TPS

Дата выхода
4 кв. 2001 г.
Объем демо-версии
85,8 Мбайт

Разработчик
WideScreen Games
www.wsg.fr
Издатель
Cryo Interactive (в Европе)
www.cryo-interactive.com

СУТЬ
Впервые творчество Фрэнка Герберта получает переосмысление в удалом духе последних игр LucasArts по лицензии Star Wars.

ОСОБЕННОСТИ
Игра по Dune — и не стратегия. Какие еще вам нужны особенности? А вообще — яркая графика, тактика партизанского боя, эффектные сцены вырезания сардаукаров и распростертые к консолям следующих поколений объятия.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/ME/2000, Pentium II 266 (рек. Pentium III), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ, DirectX 8.0.

Разношерстная команда WideScreen Games базируется во французском городе Лионе — столице мировой action/adventure, родине Little Big Adventure и Devil Inside. Сотрудники ее, как на подбор, бывалые профессионалы. Одни ранее трудились на благо Infogrames и Adeline Software (в частности, над Alone in the Dark 3 и Prisoner of Ice), другие принимали живое участие в трудах бельгийской компании Appeal (Outcast), третьи работали на Take 2 Interactive (Worms).

ПОД СЕНЬЮ ХАРВЕСТЕРА

Маша АРИМАНОВА

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
Frank Herbert's Dune является своего рода негативом той давней, самой первой Dune (1992 г.), своеобразной адвенчуры Cryo. Времена изменились, и теперь Cryo Interactive выступает в качестве одного из издателей, а тысяча первое посещение планеты Арракис (в 10191 году) оказалось специфическим экшеном — замутненным TPS от WideScreen Games с незримыми, но громогласно прокламируемыми элементами квеста.

Как следует из вывески лионской компании, нынче батальон беглых разработчиков нацелен на производство игр, непосредственно связанных с широкоэкранными лицензиями, — киношных action/adventure для консолей следующих веков и, под настроение, для ПК. Что многое говорит об уровне их интеллектуального развития.

Для разработчиков такого размаха и умственной мощи выбор объекта воплощения для первой игры невелик: или Dune по мотивам книги Фрэнка Герберта и кино Дэвида Линча, или Star Wars по фантазиям Дж.Лукаса. WideScreen Games выбрала Dune.

КАББАЛА
Игровое содержимое новой (но, конечно, не последней) Dune можно кратко охарактеризовать как необычное. В картинках, роликах, свидетельствах очевидцев, а теперь вот и в фотовспышке, по недоразумению названной демо-версией, перед нами голографически предстает очень яркий, хитро исполненный шпионский TPS в необычной стилистике. Движок первой игры WideScreen духовно, если не технически, довольно близок к Outcast, а может быть, даже и к Giants: Citizen Kabuto. За мрачными урбанистическими нагромождениями и имперскими кораблями в заставках кроется исполненное шарма действие — с изящным Паулем Муад'Дибом в солнечных доспехах и крис-ножом в правой руке.

Из демо-версии Dune выдвигаются две миссии — вне харвестера и внутри него. В первой мы любуемся харвестером и вырезаем охрану из сардаукаров, а во второй вырезаем охрану из сардаукаров и любуемся внутренностями харвестера. Фатальный изъян демо-страшилки — ее ужасающая консольность, с каббалистическими крестиками, кружочками и треугольничками в подсказ-

Муад'Диб за работой. Имперскому прихвостню еще только предстоит получить свое — Пауль разогревается.





Скромный и незаметный широкоэкранный харвестер, усеянный снайперами. К сожалению, он пока не двигается.

ках. Действие примитивно и вряд ли удовлетворит ценителя TPS или файтингов: Пауль может нанести удар лишь в момент соприкосновения с сардаукаром. Этот удар — все, что оному требуется, и как Пауль его наносит! Он художественно режет глотку сзади, спереди он молодецки пинает врага в пах и протыкает насквозь, он насаживает его на крис, точно бабочку, стоя сбоку.

Анимация атакующих сардаукаров и боевые фрагменты с изощренными атаками Пауля и стрельбой из рейлганов, вообще говоря, не представляют собой ничего выдающегося, но смотрится Frank Herbert's Dune до того чарующе мультяшно, что я уже сейчас предрекаю ей успех в качестве самой оптимистичной игры об Арракисе. И впрямь красиво — и свет, и цвет, и некоторое чувство меры есть, и модельки держатся естественно, а не как после кинопроб. Но это внешнее.

У предназначенных к снятию манекенов явно заржавели мозги, так как реагируют они на призывы соратников и на зрелище атакующего Пауля крайне неохотно. Тем не менее от Пауля требуются хотя бы минимальные навыки скрадывания дичи в среде обитания — дальнобойного оружия у него нет, поэтому пара-тройка сардаукаров легко превращают Муад'Диба в самое обыкновенное решето. Собственно, большего о демо-версии Frank Herbert's Dune и не скажешь. Вот ее достоинства и вот ее недостатки.

Пауль Атрейдес, сын барона Лето, больше известный не как "Пауль Атрейдес, сын барона Лето". Прошу отметить мастерский костюмчик и ртутные глаза Муад'Диба.

ПУТЬ ЧЕРВЯ

Согласно теоретическим выкладкам WideScreen, миляга Пауль прилежно совершенствуется в навыках дальнего и ближнего боя, а также в особых способностях Муад'Диба, но ролевых элементов в демо-версии не видно, и разработчик пока не требует признать их существование — может, совесть не позволяет, а может, еще что. В любом случае, ад для разработчиков сотрудникам WideScreen пока не гарантирован, и сердца их не совсем еще черны.

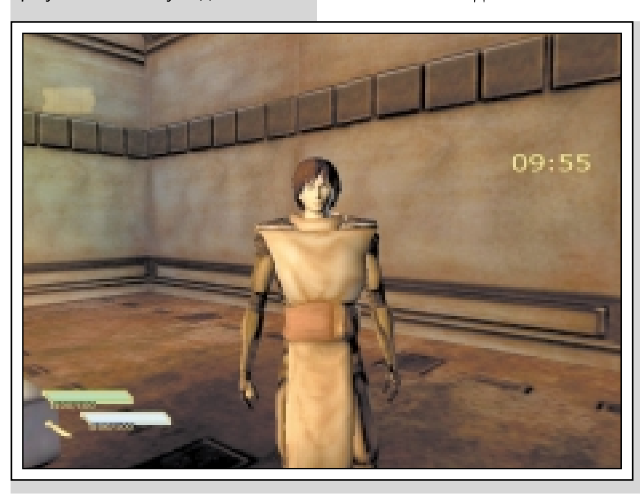
Задания Frank Herbert's Dune, основанные почему-то на благородных принципах шпионажа и диверсионных приемах, не менее забавны, хоть и без особых претензий: в первой миссии следует установить передатчик на консоль харвестера, во второй — за ограниченное время остановить сам харвестер, захватив комнату управления.

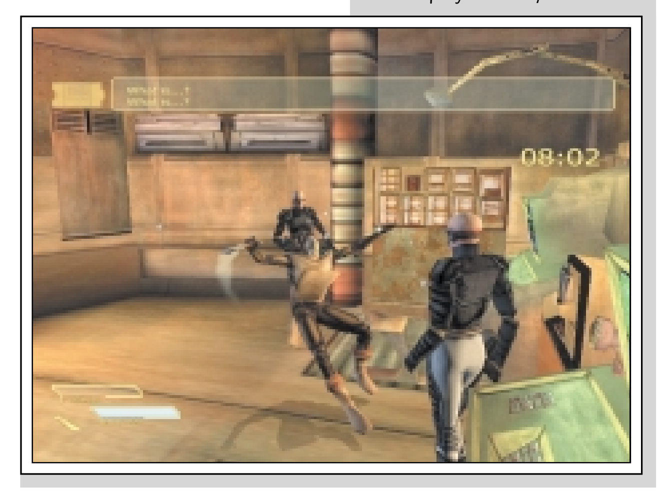
В следующих сериях одинокий Пауль (без помощи червей и военной техники о трех колесах) обезвреживает спайсовых контрабандистов, уничтожает Харконненов во главе с бароном Владимиром (злобный летающий босс), устраивает саботаж на фабриках, ищет тайники для хранения фрименовского спайса — в общем, живет спайсом, дышит спайсом, а когда спит, во сне видит спайс, спайс, один только спайс, что целиком соответствует замыслу маэстро Герберта.

WideScreen Games не поленилась пролистать Dune и составить перечень ссылок на все известные достопримечательности Арракиса (которых, вообще говоря, кот наплакал — если исключить проклятый спайс), что уже нашло и еще найдет отражение в дизайне уровней. Адвенчурные же моменты разработчикам упорно видятся в столь далеких от печального квестового ремесла эпизодах скрытного проникновения Муад'Диба в тайные пещеры Фрименов и на вражеские базы. Впрочем, вряд ли этих моментов было больше в Outcast, Devil Inside или даже Worms. Вероятно, сборная WideScreen слабо знакома с предметом.

Выйти Frank Herbert's Dune должна в четвертом квартале 2001 года. Коммерчески никакая Cryo Interactive не только берется издавать перспективный Арракис, но и помогает WideScreen дружеским европейским советом, за что в титрах игры и взята в соразработчики. На издание Dune за пределами Европы точит зубы могучая DreamCatcher Interactive, и у WideScreen Games есть шанс прославиться. Вероятно, тогда она все же возьмется за Star Wars или по указке Cryo сделает симпатичную игру о Зорро... ах нет, Зорро уже занят (см. #9'01), и остается WideScreen только всадник без головы.

Сардаукар в процессе расчленения. Сейчас Муад'Диб уже внутри харвестера. Ну почему же все это так напоминает "Звездные войны"? Может быть, WideScreen Games перепутала лицензии?





Первый взгляд

TRADE EMPIRES
(ДЕМО-ВЕРСИЯ)
www.frogcity.com/trade/intro.html

Жанр
Экономическая стратегия

Дата выхода
Осень 2001 г.
Объем демо-версии
87,1 Мбайт

Разработчик
Frog City
www.frogcity.com
Издатель
Eidos Interactive
www.eidosinteractive.com

СУТЬ
Торговый симулятор эпического масштаба: вечный игрок торгует сначала в древней Шумерии, потом в Европе 19-го века.

ОСОБЕННОСТИ
Трехмерный рельеф, по слухам, сделан по данным, полученным с настоящих спутников. Позволяется вести дела сразу в нескольких регионах планеты, но запрещено играть с товарищем по сети. Ваши действия влияют на общественно-политическую карту мира сильнее, чем хотелось бы.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/ME/2000, Pentium II 200+, 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 8 Мбайт ОЗУ (рек. 16 Мбайт), DirectX 8.0+, 170+ Мбайт на жестком диске.

"Ёкрн бабай", — скажет долговязый читатель и ошибется. Потому что Trade Empires — самый масштабный "тайкун" торговца ever created in the Universe. Не в том смысле, что очень сложный или до отказа набитый деталями. Нет, вовсе нет — скорее наоборот, игра выходит простой, и деталей в ней минимальное количество.

ВЕЧНЫЙ ЖИР

Олег ХАЖИНСКИЙ

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
Здравствуйте, меня зовут Фрог Сити, вы можете помнить меня по таким играм, как "Империализм" и "Империализм-2: Век исследований". Сегодня мы покидаем гостеприимный мир плоских картинок, рисованных от руки деревянных столешниц, кумачовых скатертей и свечек в верхнем левом углу экрана. Никаких стилизаций. Следует признать, что экран монитора — это всего лишь экран монитора, а не дубовый стол. И относиться к нему соответствующим образом. Тем более что путешествие нас ожидает нешуточное. Мы очнемся в Месопотамии и поползем в направлении города Микен, что в Южной Греции. Затем экспресс по Шелковому пути, при желании знакомство с империей персов, вечером — рождение Ислама или Византийская империя по выбору (работает до последнего посетителя), по средам — династия Тан от древнейших времен до раннего средневековья. Школьникам и пенсионерам вход бесплатный. Резиденты — Европа, Индия и торговля между берегами Атлантики. В три утра — мелодии зарубежных исполнителей, в пять утра — программа "Индастриал" с Веком Девятнадцатым. Потом — зарядка, сон.

Задача проста, как никогда. Имеем кусок пространства приличных размеров, которое по замыслу разработчиков символизирует регион нашей планеты. В демо-версии выбран Китай. Совершенный, как у Малевича, квадрат Китая равномерно засеян источниками сырья, мануфактурами по переработке сырья в продукцию и потребителями сырья с продукцией. Наша, торговца, задача — организовать бесперебойную связь между сырьем и потребителями. Больше ничего в игре делать не надо.

В Railroad Tycoon, игре к Trade Empires самой близкой по духу, связь обеспечивали машины. Когда машины ломались, мы их чинили, когда они устаревали, мы заменяли их новыми. Trade Empires можно считать "приквелом" к RRT. Машины изобретут лишь в самом конце игры, разработчики останавливают бег времени в период ранней индустриализации начала 19 века. Вместо паровозов — торговцы. Вместо железных дорог — тропинки. Торговцы перевозят товары сначала на осликах, потом на маленьких лошадках, потом на больших лошадках. Что будет после больших лошадок, мы узнаем только после выхода полной версии игры, но в финале паровозы все-таки обещаются.

Привлеченные разнообразием товаров, жители окрестных районов бросают свои дома и всей семьей стекаются в город, чтобы было удобнее потреблять.





Базовая цена, реальная цена, количество товара на складе, динамика изменения цены, насыщенность рынка… Самое ужасное, что параметры изменяются в реальном времени с частотой около 25 кадров в секунду. Чувствуешь себя не в Древнем Китае, но на Токийской бирже, натурально.

Торговцы нанимаются персонально в специальном разделе, отзываются на имя и отличаются различными умениями. Вскоре, лет через сто, оказывается, что нанимаем мы не торговцев, а их династии. Именно этим объясняется потрясающее долголетие Дзи Миня, который пятьсот лет подряд возил нефритовые статуэтки между Хаопинем и Хэнсу. Скучно, должно быть, невероятно. Настоящий ад. И в этом аду мы, несомненно, занимаем один из руководящих постов. Бессмертные и вездесущие, мы в мгновение ока меняем Китай на Персию (осторожно: в демо-версии недоступно! — **Прим. ред.**), указываем времени, с какой скоростью ему бежать , тогда как десятки семей из поколения в поколение погоняют маленьких лошадок, перевозя сырье и товары народного потребления...

НО НЕТ

И в самом деле, на первый взгляд Trade Empires кажется весьма незатейливой. Игра разбита на десяток с лишним сценариев, в пределах которых количество ресурсов вполне обозримо. По карте рассыпаны деревеньки, жители которых с радостью готовы купить все, что вы им привезете. Достаточно создать несколько торговых путей, нанять торговцев и... просто наблюдать, как начинает пополняться ваша казна. Как обычно, шелковые ткани продавать выгоднее, чем сырье для их производства. Лишний крюк на мануфактуру, лишние несколько месяцев ожидания, пока владелец мануфактуры соизволит поставить нужное количество товара, — и вы с прибылью в несколько сотен процентов. Источники сырья национализированы и в частную собственность не продаются, а вот фабрики купить можно — чтобы контролировать процесс производства. Впрочем, у игрока это много времени не отнимает. Чем же он занят? Разработчики предлагают нам два развлечения.

МИР ГЛАЗАМИ ТОРГОВЦА

Trade Empires — это попытка рассказать историю мира глазами обыкновенного бессмертного торгаша. По мнению авторов, смысл нашей жизни состоит в том, чтобы приобретать товары по доступным ценам. Причем счастье — это не тогда, когда тебя понимают, а когда в твоем городе доступны все виды товаров, существующих в природе. Для упрощения модели в Trade Empires их в каждый момент времени не более десяти. Если в городе наметились перебои с поставкой нефритовых статуэток, люди начинают искать новое место жительства. Они бродят по квадратному Китаю в поисках идеально снабжаемого населенного пункта. Время для игрока — пыль, лишь деньги представляют интерес. Поэтому игра предлагает нам, вместо того чтобы пытаться быстренько заработать на перепродаже гуманитарной помощи, заняться вопросами стратегического планирования.

Возведите посреди голой степи рыночную площадь, созовите торговцев, заполните рынок товарами до краев, и вот уже по соседству образуется один домик, второй, третий. Через сотню лет вокруг рыночной площади возникнет огромный город, полный потребителей. Разработчики в своем учебнике задают нам непростые вопросы.

Бессмертные и вездесущие, мы в мгновение ока меняем Китай на Персию, указываем времени, с какой скоростью ему бежать , тогда как десятки семей из поколения в поколение погоняют маленьких лошадок…

"Скажите, — спрашивают, — через тысячелетие это будет центр производства или центр потребления?" А мы и не знаем... Мы все по старинке, как в RRT: этим почту, тем нефть, а они нам колеса резиновые. Погрузка, разгрузка, опись, протокол, сдал, принял. Не такая игра Trade Empires. Тут думать надо, понял, длинный?

ВРЕМЯ

Плюс время. Оно движется постоянно, хотя соглашается по "пробелу" немножечко подождать. Проходят столетия, одни рынки умирают, рождаются новые, на смену осликам приходят лошадки, на смену тропинкам — дороги, запасы нефрита истощаются, возникают новые виды сырья и товаров, на карте появляются невиданные ранее центры производства, и монументально всплывающее окно иногда, раз в пятьдесят лет примерно, предлагает "купить" некоторое изобретение на выбор. Это вам не новая модель паровоза. Это меняет иногда всю игру. Приходится приспосабливаться. Наверное. Наверное, потому что никто еще толком не знает, как именно нам придется приспосабливаться. Заявленное в программке эпическое действо лишено в демо-версии ожидаемого размаха, а набор зануднейших обучающих миссий способен убить интерес к игре в зародыше. Не поддавайтесь — избыточная система всплывающих подсказок не даст вам заблудиться.

СНАРУЖИ

Гордость Frog City — настоящий трехмерный рельеф — в игре никак не используется. Карту местности не разрешается вращать, что, впрочем, совершенно не страшно. Ослики не замедляют свой бег, взбираясь на холмы, да и вообще разработчики попытались упростить логистику до предела. Вообще все упростить. Интерфейс управления сделан добротно и совсем не напрягает. Игра не пытается нокаутировать многостраничными финансовыми отчетами, наоборот, я чувствовал недостаток в статистических данных. Количество денег в казне — чуть ли не единственная финансовая информация, которой мы располагаем. Личные дела торговцев перестают помещаться на экране через полчаса после начала игры. Печалит также и нежелание горожан праздновать прибытие первого ослика в селение. Впрочем, в демо-версии эмоции могут быть вырезаны. Давайте и мы не станем пока разбрасываться своими. Полная версия Trade Empires ожидается скоро, и те из вас, кто остался в живых после второго пришествия Merchant Prince, непременно получат свою порцию счастья. У Frog City все очень серьезно.

Первый взгляд

"ИЛ-2: ШТУРМОВИК"
(ДЕМО-ВЕРСИЯ)
http://games.1c.ru/IL2_SYS.HTM

Жанр
Авиасимулятор

Дата выхода
Октябрь 2001 г.
Объем демо-версии
119,9 Мбайт
(см. ее на нашем диске!)

Разработчик
1C:Maddox Games
Издатель
"1С"
http://games.1c.ru

СУТЬ
Несостоявшимся Покрышкинам — "Фланкер" Второй мировой! Безумная реалистичность + прекрасная графика + скрупулезная проработка всего и вся = самый серьезный авиасимулятор Великой Отечественной.

ОСОБЕННОСТИ
Игра кишит интересными техническими приемами и фирменными ноу-хау. Единственный симулятор, обещающий предоставить десять модификаций всенародно любимого штурмовика "Ил-2". И пусть Запад знает!..

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 98/ME/2000, Pentium III 600 (рек. Pentium 4), рек. 256 Мбайт ОЗУ, OpenGL- или Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ, DirectX 8.0+, джойстик (настоятельно рек.!).

Аутентичность. Более точного описания "Ил-2" просто не подобрать. Демонстрационная версия игры повергает в священный ужас: как люди вообще летали на этой фанере с моторчиком! И тем не менее аура симулятора глубокая и положительная. Никакой фрустрации, присущей вымученным симам последнего времени. Сделано добротно, красиво и с умом.

ВОЗДУШНОЕ ПРЕВОСХОДСТВО

Александр ВЕРШИНИН, Руслан ХОХЛАЧЕВ

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
С высоты виден лес. Довольно густой и аккуратненький: елочка к елочке. Падение в гущу этого лесного массива открывает интересную подробность. А именно четыре слоя расположенных друг над другом текстур, которые при взгляде издалека образуют идеальную объемную картинку. Умно. "Ил-2" богат подобными ноу-хау, проект дебютирует с множеством интересных задумок на консервативном симуляторном поле.

Конечно, это мнение неспециалистов. Скорее, ностальгия любителей, все еще вспоминающих добрым словом Secret Weapons of the Luftwaffe и Battle of Britain. Благодарность людей, которым разрешили вновь сесть за штурвал самолета, не потребовав при этом лицензию гражданского пилота или диплом военного летчика — повинуясь диковатой моде последних лет. Усадили в кабину, сделали одновременно красиво и похоже на правду. Налицо тонкий баланс между удовольствием и суровой адреналиновой встряской.

МИЛЫЕ СЛАБОСТИ
Падкость на внешние эффекты не делает чести суровому авиасимулятору, но нам эта слабость мила невероятно. Двигатель запускается не сразу. Сначала он чихает, неуверенно проворачивает винт и лишь затем действительно раскручивается. И выбрасывает из выхлопных патрубков клубы зловещего черного дыма, сопровождая сие чарующее зрелище уверенным и недобрым рокотом. Злобничать лучше всего получается у Bf-109 — заводится четко, как часы. Шум двигателя внушает уважение к немецкому машиностроению и марке "Мерседес" в частности. Мощи столько, что даже на 30% тяги хвостовое шасси резво подпрыгивает и норовит оторваться от матушки-земли.

Является ли внешним эффектом графика? — Несомненно. Особенно столь сногсшибательная. С материнским тщанием смоделированные самолеты разят на повал множеством деталей, которые, если разобраться, по отдельности ничего не значат, но вместе создают удивительное впечатление живого действа: облупившаяся краска, следы от выхлопов двигателя и пушек, стертая от ног краска у фонаря, чуть грязноватое стекло. Эта боевая машина явно видела на своем веку слишком многое...

Достойно и окружение: действительно круглая земля с весьма детальными текстурами, леса, у которых прорисовано каждое дерево, объемные облака, река, почти по-куинджевски отливающая под лучами закатного солнца. Натурализм как он есть. Летать просто так, без пальбы и суматохи, одно удовольствие.

Звук? Он в игре чуть ли не лучше, чем графика. Комплимент! О приближении штопора возвеща-

Ju-88 и два "ишачка" — ваши ставки, коллеги?





Вынеси, родной, не подведи! Только бы дотянуть до аэродрома…

ет характерный рев разрываемого крыльями воздуха. Когда же истребитель превышает разумный предел скорости, начинается жуткая болтанка, фюзеляж протестующе скрипит и грохочет явно забытыми техниками ящиками с водкой и valenkami. А может, это немецкие дубовые кресты? Так или иначе, но впечатляет основательно.

СТАРИКИ В БОЙ ИДУТ!

Первый же полет показал — шутки в сторону, перед нами бескомпромиссный симулятор, без всяких скидок. Даже удержать самолет в центре полосы на взлете довольно тяжело — уж очень его "плющит" (господа пилоты, кстати, это первый в мире авиасимулятор, в котором разболтанные шасси жалобно стучат на ухабах полевого аэродрома, а кнопку тормоза шасси надо удерживать постоянно, выслушивая при этом недвусмысленный скрип. Здорово!). Бедную взлетную полосу швыряет от одного края экрана до другого, только что стука об ЭЛТ не слышно, самолет кренит на поворотах, наконец, под завязку груженый штурмовик, пробежав

Смертельно раненный самолет может развалиться от чего угодно — от выпуска шасси, ударной волны собственной бомбы или чиха техника на аэродроме.

километр (или даже два?), еле отрывается от земли — кажется, он совсем не любит летать!

Мотор ревет на предельных оборотах, стрелка альтиметра дрожит на десяти метрах и упорно не хочет двигаться дальше, а скорость все падает. Джойстик — на себя, еще немного... только тогда "Ил", словно делая одолжение, взмывает на десяток метров — и тут же валится на крыло, после чего с каким-то пьяным апломбом впивается носом в землю. Фейерверк обломков во все стороны.

Не все так просто...

"Аэрокобре" явно легче. Но всех превосходит Bf-109. Настоящая ракета. Взлетает практически с места, причем, если зазеваться и вовремя не потянуть штурвал на себя, норовистая машина извернется и, усердно погнув все три лопасти пропеллера, перевернется вверх брюхом. Могучая лошадка.

МЫ ЗНАЕМ ИХ ИМЕНА

Кажется, мы уже раскрыли все карты, но не грех и повториться: в демонстрационной версии "Ил-2", главным героем которой, естественно, является наш знаменитый одноименный штурмовик[1], представлены еще два самолета. Итого: одна карта (Смоленск и могучие — 200x300 км — окрестности), три миссии, три машины, три абсолютно разных летательных аппарата. Достаточно известной "Аэрокобре" (P-39), продукту американских умельцев, поручается сбить звено "Юнкерсов". Наша "Черная смерть" (у "Ил-2" много неформальных имен, привыкайте) разносит в пух и прах аэродром, с которого как раз взлетают те самые бомбардировщики. Наконец, бравые немецкие зольдаттен и пилоттен на своих "Мессерах" (Bf-109) составляют эскорт идущим на задание "Штукам"[2].

К освоению всех трех машин приходится подходить с крайней осторожностью и, по возможности, вдумчиво. Не зря же в списке features симулятора, причем далеко не на последнем месте, находим вот такие красивые слова: "close-to-realistic flight model". Лучше не скажешь. Все верно, и взлет, и посадка, как и в жизни, требуют нешуточного профессионального внимания.

Каждый самолет ведет себя по-своему: у хорошо разгоняющейся "Кобры" слишком негативная реакция на неосторожные манипуляции штурвалом. Не машина — сущий кошмар. При малейшей неточности сваливается в штопор, выходить из которого не хочет из принципиальных, вероятно, соображений. Теперь понятно, почему на них летали в основном наши асы. Эта штука явно непригодна для использования обычными смертными.

Bf-109 весело скрипит на виражах, но поворачивает быстрее и реже срывается. И вообще — замечательная машина: послушная, тяговитая, выходящая из самых невероятных штопоров.

Увесистый "Ил" ведет себя как смирный орловский тяжеловоз. Надежен и неприхотлив. Про-

[1] "Ил-2", самый массовый боевой самолет в мире. Штурмовик, равного которому по боевым качествам не имела ни одна армия того времени. Двигатель 1720 л.с., скорость до 420 км/ч, броня, две пушки, три пулемета, до тонны бомб и НУРСы. Одно слово, "летающий танк"!

[2] А всего нам будет отдана на растерзание... зажмурьтесь... 31 машина! Несколько модификаций "Ила" (включая торпедоносец), все основные советские и германские истребители (не забыты и такие монстры, как шестидвигательный Ме-323 — представляете, как весело будет его сбивать). Каждый самолет поставляется в наше виртуальное пространство в различных вариантах, с зимней и летней окраской. Действие, если вы еще не в курсе, будет разворачиваться последовательно в России и Германии, в реальных исторических местах и битвах, воевать можно за любую сторону. Соответственно, цели миссий будут воздушные, наземные и морские.

щает многое, но если вы все-таки перегнули палку, то лучше сразу сдать партбилет. (То ли дело работать стрелком-радистом! Почти аркада — водишь жалом пулемета, отстреливаешь немецких орлов.)

Впрочем, если вы устали от норовистости своих машин, реалистичность всегда можно низвести до аркадного уровня. Дозволяется.

Вас интересует, как внутри? Отвечаем: трехмерные кокпиты каждого самолета сделаны с фотографической точностью. Да, показания приборов читаются довольно натужно, но есть и палочка-выручалочка: низ экрана услужливо демонстрирует основные параметры — скорость, высоту, курс. Эти надписи, а еще карта с ползущим по ней самолетиком — это, несомненно, отступление от реализма, но, коллеги, мы ведь уже говорили: это игра, а не вымороченный тренажер для свихнувшихся профессионалов.



Бомбометание как оно есть. Чем ниже, тем точнее. Но и рискованее! Вы никогда не задевали винтом землю? Говорят, умельцы рубили плоскостями пехоту на бреющем.

ПОВЕСТЬ О НАСТОЯЩЕМ САМОЛЕТЕ

Такого нет нигде. Уверяем вас: модель повреждений "Ил-2" уникальна. Вы когда-нибудь видели, как от флаттера разрушается элерон, хвостовое оперение, потом уносит полкрыла и бывшая "Аэрокобра" падает бесформенной кучей обломков? А пробовали ли вы посадить просвечивающий от пробоин "Ил-2" без левой стойки шасси (которую сами же перед этим и сломали)?

Самолеты, эти маленькие летающие Карфагены, приговорены авторами к тотальному разрушению, разгрому до основанья. Разваливается все, обнажая лонжероны-нервюры-шпангоуты; своевольные обломки разлетаются по округе, как диковинное конфетти, подчиняясь одним им ведомым, но однако ж физически корректным законам. После каждого налета на вражеский аэродром самолет "украшается" множеством пробоин разного калибра. Если вам попали в бензобак, топливо потянется за машиной едва заметным шлейфом. Нередко возвращение на базу на аппарате, потерявшем элерон, с развороченным хвостом и закопченным фонарем, вызывает большие трудности, нежели выполнение задачи, которая ставилась в этой миссии.

Смертельно раненный самолет может развалиться от чего угодно — от выпуска шасси, ударной волны собственной бомбы или чиха техника на аэродроме. Управление, разумеется, с ростом числа повреждений тоже не улучшается. Но! При всем том, грамотно пилотируя, вполне можно сесть на брюхо. У нас получалось.

ONLY TRUST THEIR MIND

Возвращают ли фрицы (и не только фрицы, но и, понятно, иваны) сторицей или совсем плохи, как в каком-нибудь старом советском пропагандистском фильме? А вы попробуйте подойти вплотную к обвислым животам бомбардировщиков: фашисты держат строй и непрерывно колбасят из всего наличествующего бортового оружия. Причем довольно умно колбасят. Яростное пламя, вырывающееся из стволов пулеметов видно издалека. И вы вдруг четко понимаете, как непросто выбить из смоленского неба эту начиненную бомбами махину.

Да, на среднем уровне они делают ошибки, теряют ориентацию в пространстве и просто откровенно тупят. Но на высшем — дерутся яростно, до конца: компьютерный ас за штурвалом "Аэрокобры", даже находясь, казалось бы, в безвыходном положении, все равно "валит" Bf-109, ведомый AI явно не самого высокого полета. Вот еще развлечение: выбираем Quick Mission Builder, ставим автоматический бой между противниками на любых самолетах, с любым AI и наслаждаемся представлением. Интеллектом наделены ВСЕ члены экипажа, это ясно хотя бы потому, что в требующих взаимодействия ситуациях они согласовывают свои действия между собой: вот падает огромный дымящийся Ju-88, из него по очереди выпрыгивают бомбардир, радист, в самолете остается лишь командир — этот герой до конца борется за машину.

Во всей красе AI предстает в миссиях, где мир развивается по своим законам и ты не чувствуешь себя бездарным актером, который в десятый раз

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

"Основываясь на том, что мы увидели, можно сделать следующий вывод: сегодня "Штурмовик" выглядит сущей конфеткой. Бои на низких высотах очень оживляют геймплей, а замечательный движок, реалистично смоделированные самолеты и уникальная обстановка Восточного фронта, без сомнения, завоюют сердца всех поклонников авиасимуляторов в мире", — абсолютно уверен в своих словах Джон Хулигэн (John Houlihan) с сайта **GameSpot UK (www.gamespot.co.uk)**.

"Мне очень трудно указать пальцем именно на то, что делает эту игру великой. У нее есть абсолютно все шансы стать одним из лучших, если не самым лучшим симулятором в истории", — захлебывается от восторга Том Кофилд (Tom "Wklink" Cofield), один из авторов сайта **SimHQ.com (www.simhq.com)**.

Будем жить!!!





Красиво! Но эти высоты не для "Ил-2". Его удел — стелиться по земле, пикировать, устраивать дуэли с танками…

проваливает спектакль под названием "Сбейте три самолета и потопите эсминец противника". Однажды один из нас не сделал ни одного выстрела (банально нигде не успел), но тем не менее прошел миссию удачно — компьютерные мозги сами во всем разобрались. Другое дело, что с "живой" поддержкой "Штуки", которых довелось сопровождать, отбомбились бы удачней и с меньшими потерями...

Это правда, любой здешний самолет суть настоящая самостоятельная боевая единица, в "голове" которой копошатся собственные мозги; каждый занят своим делом, и в такой необычной ситуации подсознательно чувствуешь себя пешкой в большой игре — как, впрочем, и в жизни, когда судьба вселенной, если только ты не Брюс Виллис, все равно, хочешь ты этого или не хочешь, сложится строго по-своему, не спрашивая у тебя совета. В этой связи особый интерес представляют будущие глобальные баталии — битвы за Сталинград и Курск — с множественными танками-пушками-самолетами.

СУДЬБА МАКСИМА

Два слова об управлении. Говорить о клавиатуре — смешить кур, однако и с джойстиком, увы, тоже не все ладно: так, в настройках "Ил-2" не нашлось места функции калибровки. Уповать на Windows, конечно, хорошо, но благодаря этому маленькому допущению ("Все уже отлажено") тот же самый MS-джойстик без всяких комментариев тянет самолет в сторону. Программа рапортует о проблеме, но исправить ничего не дает.

Но тут на помощь, при желании, может прийти остроумнейшее ноу-хау разработчиков "Штурмовика". Товарищи пилоты, впервые в жанре симуляторов применен особенно модный в этом сезоне прием "рапид"! Вы вольны не только ускорять течение времени, дабы скоротать нудные часы перелета из пункта "А" в пункт "Б". Нет, господа воздухоплаватели, теперь вы способны замедлять ход событий! Этакий "Макс Пэйн", только без адреналинового ползунка. Как известно, эффективнейшее оружие. Даже будучи замедленными в два раза, истребители становятся куда более послушными и управляемыми, а заходы на цель приобретают несколько философский характер. Но весело, слов нет.

В рапиде интересно проворачивать многие вещи. Например, исполнение воздушного хода конем, более известного как "подвиг Гастелло". Эффект достигается бескомпромиссным тараном вражеского крыла. И что вы думаете, оно браво отделяется и начинает свой спуск к земле, сопровождаемое красиво вращающимся всемостальным. Странно другое: почему не разваливается на части наша боевая лошадка? Да, она загорается. Как полагается, красиво — с клубами маслянистого черного дыма, ярким оранжевым пламенем, которое, кстати, озаряет всю пилотскую кабину сказочным сиянием. Легче становится и посадка, хотя криминала удается избежать далеко не всегда.

Кстати, приземление может быть и аварийным (мы уже об этом говорили), и это еще одно новшество для боевого симулятора. Если раньше в таких ситуациях работала строгая двоичная логика приземлился/разбился, то "Ил-2" предлагает варианты. К примеру: приземлился на брюхо, потерял оба крыла, но даже не загорелся. А вот еще случай из жизни: приземлился, посорился с ухабами, перевернулся, убил пропеллер. Вещь!

ВОЗДУШНАЯ ТРЕВОГА

Сможет ли "Штурмовик" предложить достойные военные кампании с интересными и разнообразными миссиями? Окажется ли он в финале достаточно гибким, чтобы не отпугнуть любопытных казуалов? Поскольку старой симуляторной гвардии для успеха проекта будет явно недостаточно. Слишком мало осталось стариков...



Тай-файтер Второй мировой, герой воздушных боев над Испанией — "И-16". Судя по окраске, этот — из легендарного полка "Нормандия — Неман".

Первый взгляд

ALIENS VS. PREDATOR 2
(ДЕМО-ВЕРСИЯ)
www.avpnews.com

Жанр
FPS

Дата выхода
Конец 2001 г.
Объем демо-версии
56,1 Мбайт
(см. ее на нашем диске)

Разработчик
Monolith
www.lith.com
Издатели
Sierra Studios
www.sierrastudios.com
Fox Interactive
www.foxinteractive.com

СУТЬ
Очередной (крошечный) эпизод бесконечной саги о войне людей и Чужих. Увы, не самый впечатляющий.

ОСОБЕННОСТИ
Демо-версия предлагает поиграть за морского пехотинца, оставляя любителей Чужих и Хищников дожидаться релиза и обиженно взирать на скриншоты. Из оружия доступны всего четыре наименования: нож, пистолет, шотган и импульсное ружье (разумеется, не без альтернативных режимов стрельбы). Из врагов — исключительно тараканы-переростки Чужие. Один уровень, две директивы, инвалидный фонарик и адская машинка под названием Hacking Device. Все.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/ME/2000/XP, Pentium II 450 (рек. Pentium III 500), 128 Мбайт ОЗУ, Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ (рек. 32 Мбайт), DirectX 8.0+, 100 Мбайт на жестком диске (200 Мбайт во время инсталляции).

Первые полчаса, проведенные за "пехотной" демо-версией Aliens vs. Predator 2, можно описать буквально двумя словами: безбрежная скука. В самом деле, кое-кого из mission-дизайнеров Monolith следовало бы хорошенько проучить, пригрозив переводом на непыльную должность управдома или шеф-повара столовой при Fox Interacive.

ПОСЕДЕТЬ ЗА 60 СЕКУНД

Михаил СУДАКОВ

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
Не совсем понятно, что хотела сказать Monolith этой демо-версией. Что вторая часть Aliens vs. Predator (AvP2) практически ничем не отличается от первой? Что воспетый в песнях (в том числе и наших) Lithtech 2.5 иной раз не отличить от самопального движка Rebellion? Что игровой процесс нынче сводится к беготне по темным коридорам и отстрелу льющихся рекой Чужих? Что AvP2 смотрится на данный момент как какая-нибудь Aliens vs. Predator (номер один): Ultimate Edition, потому что ни открытых пространств, ни новых врагов, ни сногсшибательных спецэффектов в ней не замечено? Игра оставляет больше вопросов, чем дает ответов, и это наводит на нехорошие мысли.

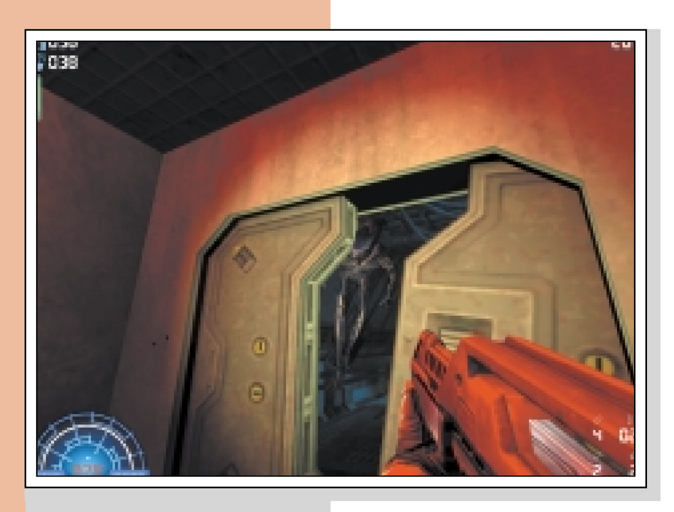
Причем за объяснениями подобных кадровых перестановок далеко ходить не надо: эти самые 30 минут настолько бедны каким-либо действием, что самым волнительным событием, побуждающим игрока время от времени разлеплять веки и прекращать мирный храп, становится писк Motion Detector, возвещающий о разъехавшихся в стороны створках дверей.

Первое же задание предписывает найти и активировать некую систему безопасности, что уже вызывает определенные подозрения: а планируется ли вообще хоть какая-то заварушка? Трудно себе представить занятие более унылое, чем прогулки по вымершей, полуразрушенной, погрузившейся в вечную тьму станции: спотыкаться о разбросанные тут и там бочки, коробки и прочий скарб ее бывших обитателей, одну за другой открывать бесконечные двери, половина из которых заперта намертво, а другая половина требует обязательного применения кнопки Use в область электронного замка (жуткая пошлость, скажу я вам, эти замки), вглядываться, напрягая зрение, в неясные очертания различающихся лишь по степени замусоренности помещений и ворчать себе под нос, жалуясь на отсутствие очков ночного видения (у морпеха, правда, есть совершенно убогий фонарик, способный оскорбить даже казуала, но и тот, зараза, периодически гаснет, требуя времени на подзарядку).

Даже когда проклятый компьютер успешно найден, а приборная панель выдвинулась в ожидании ваших действий, нетрудно совершить фатальную ошибку и отправиться восвояси. Щедрые разработчики, руководствуясь неизвестно какими намерениями, наделили иг-



С пистолетом против Чужого? А почему бы и нет!



Как тварюга умудрилась прилипнуть головой к потолку — ума ни приложу. Я ее туда не загонял.

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

"Мы отлично провели время вместе с парнями из Monolith и Fox за многопользовательской версией AvP2, хотя они порядочно надрали нам задницу (ну еще бы — они только в эту вещь и рубятся)... Думаю, можно с уверенностью сказать, что AvP2, когда она наконец-то выйдет, окажется стопроцентным победителем", — уверяет своих (и наших) читателей Тэл Блевинс (Tal Blevins), пишущий для сайта **PC IGN (pc.ign.com)**.

"Демо сделано на движке трехмесячной давности, поэтому налицо некоторые проблемы, которые были присущи и технологической тест-версии NOLF. По-моему, не совсем честно судить об игре по ее ничтожной части, особенно когда в релизе появятся все три расы, а движок еще успеет повзрослеть", — рассуждает Доктор Фокси (Dr. Foxy) с **3DActionPlanet (www.3dactionplanet.com)**. Ну а что делать, док? Чем богаты, тем и рады.

рока совершенно возмутительной возможностью использовать Hacking Device, и для продвижения по сюжету необходимо сначала достать эту штуку из кармана, затем поднести к панели и держать до победного конца. Попробуйте спросить у парней из Monolith, почему было не обойтись простым, таким родным и милым Use, и вас наверняка пошлют на все четыре стороны. Патамушта!

МОТОР!

Впрочем, с появлением первых воплей в эфире (судя по всему, включать систему безопасности все же не стоило) ситуация, а значит, и настрой игры, меняются коренным образом. Чужие лезут из таких щелей, откуда их ждешь меньше всего, прыгают с потолка, появляются откуда-то из-под ног, пробивают головой вентиляционные решетки и устраивают, судя по доносящимся из передатчика звукам, форменный геноцид всей наличной пехоте (здесь, видимо, должны возникнуть какие-то мысленные параллели со второй частью знаменитой кинотетралогии, которую — бывают же совпадения! — мне довелось пересмотреть в сотый раз буквально на днях).

Примерно то же самое происходит и с игроком. Чтобы протянуть подольше, жизненно необходимо палить (предпочтительно из импульсного ружья) во все, что движется и шипит, — благо, патронов хватает даже на крайне неаккуратную стрельбу. К чести Чужих, всегда берущих количеством, задатки интеллекта имеются и у них: если уж пара-тройка тварей решила вами пообедать, то к цели они будут пробираться исключительно поодиночке: один поползет по потолку, другой по стене, ну а третий устремляется в лобовую атаку. Поскольку анимация вполне себе на уровне, иногда подобное наступление выглядит впечатляюще. Конечно, случаются и казусы (прилипший головой к потолку Чужой — это вам не шуточки, так можно и трехдневную икоту заработать), но где без них?

Если же подняться (опуститься) до уровня эмоций, то да, немного пугает. Не заставляет нервно орать от страха и хлынувшего в кровь адреналина, заметив тихо крадущегося Чужого, но и не дает расслабиться ни на секунду: попробуй-ка пойми, где шипит очередная зверюга (увы, поддержки EAX пока не видать) и сколько этой мерзости прячется за ближайшим углом. Опять же, вся эта разбрызгивающаяся кровь-кислота, вопли по рации, мерный перестук детектора движений... Старые, проверенные методы, заставляющие вздрагивать даже опытных бойцов, а впечатлительных новичков — срочно обзаводиться седыми волосами.

СОЦОПРОС

В визуальном плане дело обстоит немного хуже — нужен очень наметанный глаз, чтобы найти хотя бы пару отличий между картинками из AvP и AvP2. Как правило, главной виновницей называется мрачная атмосфера с преобладанием темных тонов, хотя при ближайшем рассмотрении выясняется, что модели Чужих не слишком далеко отошли от своих прототипов из первой части, да и обстановка, даже с поправкой на место действия, весьма бедна деталями.

Слегка особняком стоит лишь оружие — к его моделированию в Monolith подошли ответственно, умудрившись сорвать овации армии поклонников оригинальной игры. Вот, к примеру, результаты голосования на сайте Planet AvP (www.planetavp.com), поинтересовавшемся: "Что лучше: импульсное ружье из AvP или импульсное ружье из AvP2?". Голосовало 1075 человек. Ответы: "AvP" — 32,6%; "AvP2" — 67,4%. Комментарии ведущего сайта: "Парни из Monolith — так держать! Пацаны из Rebellion — повезет в следующий раз".

Конечно, трудно делать какие-либо выводы, основываясь на впечатлениях от безбожно урезанной демо-версии, в которой попросту негде развернуться и не на что посмотреть. Где открытые пространства? Где освещенные помещения? Где все остальное оружие и просящиеся на мушку враги (Чужие — осточертели)? Где, собственно, сама игра? Где, где, где?!



То злополучное место, где надо включить систему безопасности.

Последний квест Pendulo Studios, конторы с родины Мигеля де Сервантеса Сааведры, вышел три года назад и носил имя Hollywood Monsters. Что, на слух не тянет на шедевр? Ну, если вы так думаете, то вы не слышали о первом квесте Pendulo. Он назывался Igor: Objective Uikokahonia (английского эквивалента попросту не существует). Совершенно потрясающая игра.

ИСПАНСКИЙ ЗАКЛЮЧЕННЫЙ

Маша АРИМАНОВА

Первый взгляд

RUNAWAY: A ROAD ADVENTURE
(ДЕМО-ВЕРСИЯ)
www.pendulostudios.com/indexenglish.htm

Жанр
Квест

Дата выхода
В Испании — уже, в Германии и Италии — октябрь 2001 г., в России — не раньше ноября

Объем демо-версии
140 Мбайт

Разработчик
Pendulo Studios
www.pendulostudios.com

Издатель в Германии, Италии и Испании
Dinamic Multimedia
www.dinamic.net

Издатель в России
"Руссобит-М"
www.russobit-m.ru

СУТЬ
Испанский Broken Sword.

ОСОБЕННОСТИ
Умопомрачительная двухмерная графика, использованы все возможные в такой ситуации технические хитрости. Хороший (судя по всему) сюжет и выразительные южные диалоги. Насчет загадок и головоломок — повременим.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/ME/2000, Pentium 200 MMX (рек. Pentium II 233), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), SVGA (1024x768 16 бит, 2 Мбайт ОЗУ), DirectX 8.0, 195 Мбайт на жестком диске.

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!

Не люблю неожиданностей в демо-версиях. Для Runaway: A Road Adventure в моей памяти уже заботливо отведена посмертная ячейка мрачной городской игры, гангстерского квеста с длинными тенями. Но Pendulo Studios почему-то вырезала из своей уже полностью готовой игры, из ее живописной среднеамериканской середины, самый яркий фрагмент — с каньоном, водопадом, сосенками, альпинистской загадкой. Заметно, впрочем, что квест хороший. Заметно вопреки демо-версии.

И вот Pendulo прошла долгий путь от Objective Uikokahonia (да квест ли это?) к демо-версии четко жанрового изделия Runaway: A Road Adventure. Мы уже имели честь сообщать вам об этом квесте (а вот номера не скажу, чтобы вам интереснее было искать заметку в толстых подшивках): весьма красив, не слишком умен (увы, это недостаток ПОЧТИ всех красивых квестов), фасонисто скроен по самым строгим детективно-приключенческим стандартам. Староамериканским.

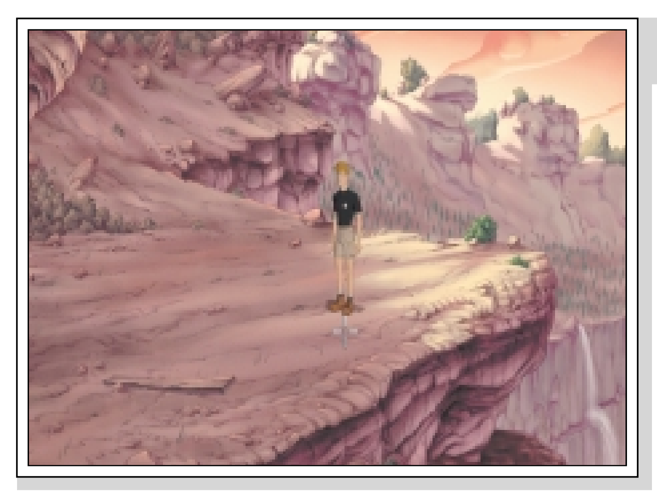
Итак, перед нами идиллические аризонский каньон, лес, водопад, мускулистый студент с типично испанским именем Брайан... Несомненно, в Pendulo Studios служат большие поклонники Broken Sword: тот же едва заметный налет мрачности, легкие тени и облачка на ослепительно яркой картинке. Разрешение, между прочим, запредельное. А в техническом разрезе Pendulo проделывает с каждым экраном Runaway все, что только можно проделать с плоской картинкой (насчет трехмерных элементов лгут). В демо фантастическая двухмерная изобретательность разработчиков проявляется особенно наглядно — ведь вся демонстрационная версия преспокойно умещается на одной картинке с каньоном, лесом, водопадом и Брайаном.

НИКТО НЕ ЖДАЛ ИНКВИЗИЦИИ

Runaway: A Road Adventure начинается так: за коренным ньюйоркцем Брайаном увязывается мафия, он избавляется от преследования, пройдя по карнизу отеля, прихватывает какую-то стриптизершу и после изрядной

Мускулистый, но туповатый выпускник колледжа Брайан и его гм... выдающаяся спутница-стриптизерша, во всем верная профессиональному долгу.





Трижды описанный мною пейзаж. Любуйтесь.

беготни по стритам и авеню выбирается из города. Погоня перекидывается на дороги США.

Лихо! Да только Pendulo Studios так дорожит первыми зажигательными минутами, что не покажет их нам и под страхом смертной казни. Демо-версия Runaway: A Road Adventure начинается со специально избранного места аж пятой главы: улепетывая от все той же мафии, Брайан пробегает туннелями заброшенного рудника и выходит на поверхность в центре пустыни в штате Аризона. Стриптизерша, к несчастью, где-то затерялась.

Уж извините, но я отказываюсь комментировать сюжет Runaway в таких условиях. Из центра пустыни плохо просматриваются тонкости его построения. Вот графику или задачки — сколько угодно. Собственно, задачка здесь тоже одна, но весьма показательная.

Как ни рафинированно выглядит новый квест Pendulo Studios, над загадками ее сотрудникам еще работать и работать. Во-первых, процесс производства ударного инструмента типа кувалда из головки молотка и кости, равно как и забивание оным колышка на краю утеса с целью последующего спуска, нельзя охарактеризовать иначе, как элементарный. Во-вторых, более глупое воплощение такого процесса нельзя себе и представить. Я обычно не придираюсь к тонкостям трехсторонних взаимоотношений героя, его инвентаря и разработчика, считая, что это их личное дело. Я равнодушна к неимоверным художествам Passage: Path of Betrayal и великой простоте The Longest Journey. Но всему есть предел.

Злая звезда Pendulo привела ее к дикому решению: следует "употребить" (единственная опция интерфейса) гвоздь на край пропасти, но ТОЛЬКО тогда, когда в инвентаре имеется собранный и полностью оснащенный молоток. Заколотит костыль Брайан автоматически. Сейчас это может прозвучать даже разумно, но искания мои словами не передать. И, судя по отзывам посетителей форума сайта Pendulo Studios (www.pendulostudios.com), в своих нечеловеческих мучениях я не одинока. О логических прорехах "единственно верного решения" и говорить-то нет смысла. Надо же было умудриться выбрать для демо именно этот кусочек!

В общем, я серьезно надеюсь, что полная версия Runaway: A Road Adventure содержит одно только это варварское покушение на интеллект. Очень уж не хочется сравнивать с землей такую красоту: и скелет аризонского конквистадора, пробитый стрелами, и наскальные рисунки, и светотень, и великолепнейшую анимацию. Да и загробные картинки, что демонстрируются по окончании сеанса, будут посильнее первого Broken Sword. А может быть, даже, прости Тони У. (Tony W.), и второго.



НА ДОРОЖКУ

Музыка в демо-версии тоже очень неплохая (особенно, опять же, после завершения демо) — от новехонькой испанской группы Liquor, не записавшей еще ни одного альбома. Немного похоже на Garbage, с картинкой Runaway сочетается просто идеально. А вообще с озвучкой и диалогами у Pendulo Studios вышла смешная история: на данный момент существует только испанская версия Runaway: A Road Adventure, за ней в ближайшие месяцы последуют немецкая, чешская, итальянская и даже русская (дорогой "Руссобит-М", можно ли надеяться на то, чего вам порою — да что там, очень часто! — так не хватает? Если будет время, ответьте мне личным письмом). Какой-то не хватает, верно? Так вот, английской (как, впрочем, и французской) версии Runaway, по всей видимости, не будет.* Даже если Pendulo найдет издателя на территории Северной Америки, то Runaway выйдет там на испанском — с английскими субтитрами.

Истоки такого коммерчески самоубийственного (по мнению всех североамериканских издателей) решения ведомы только самой Pendulo Studios. Вероятно, в Штатах плохо отнеслись к Hollywood Monsters. Но, учитывая имена, образ жизни героев и географию Runaway, это более чем странная локализаторская политика. Нет денег на переозвучку в пятый и шестой раз?

Кстати, те голоса, что имеются в демо-версии, изумительны. Поток жаркой испанской речи заставляет звучать экспрессивно и самое заунывное описание объекта. Страшно даже вообразить, какие здесь диалоги. Pendulo Studios и "Руссобит-М" поступили бы очень МУДРО, если бы выпустили испанскую версию и на Руси, ограничившись субтитрами.

Но это я что-то уж совсем размечталась...

* Сюрприз! Когда номер готовился к печати, в Интернете появилась английская демо-версия! Что бы это значило?..



Вызывающе провинциальный американский пейзаж.

Пожалуй, лучшей игрой Rage Software является Expendable, на второй ступеньке прочно стоит Hostile Waters (HW), а на третьей позиции экспонируется Incoming. Или нет... просмоленный патчами Incoming с седыми висками уверенно держит историческое первенство, а Expendable и HW грызутся за более низкие позиции. Нет-нет, постойте, конечно же, новенькая Hostile Waters должна стоять на вершине, а вот остальные... А, к черту! Я их всех одинаково люблю.

БЕССОННИЦА

Фраг СИБИРСКИЙ

Первый взгляд

INCOMING FORCES: DELIVERANCE
(БЕТА-ВЕРСИЯ)
www.rage.com/html/incforces.asp

Жанр
3D action

Дата выхода
1 кв. 2002 г.

Разработчик и издатель
Rage Software
www.rage.com

СУТЬ
Аркада от Rage — широкого формата.

ОСОБЕННОСТИ
Новый Incoming уже больше похож на серьезную игру, меньше — на игру от Rage Software, и меньше всего — на Incoming. Налицо фабричное изготовление сотен боевых единиц, массовые столкновения, переселение душ и очень непривычный враг. И, конечно, изумительно красивые взрывы.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98, Pentium II 350 (рек. Pentium III 700), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), AGP-видеокарта с 8 Мбайт ОЗУ (рек. 16+ Мбайт), DirectX 7.0+.

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
Incoming Forces: Deliverance — представитель новых игр от новой Rage Software, Rage Software 2002 года, не совсем такой Rage Software, которую знаем мы. Игра только внешне похожа на легендарную Incoming. Согласно этой тенденции, Expendable 2 наверняка окажется замысловатым шутером от первого лица (со слегка ностальгическим видом с высоты птичьего полета). Ну а Hostile Waters 2 — RTS с квестовыми элементами.

Ливерпульская Rage Software делает игры и гоночные аркады (если кто-то считает гоночные аркады от Rage играми, посмотрите-ка на eRacer (#6'01, "Наш выбор", но от железного пилота товарища Судакова) — и на ваших оставшихся нервных клетках можно будет играть в морской бой). И если вы любите хоть одну игру Rage Software, то вы обожаете их все: творения Rage обжигают вас изнутри, вы без них жить не можете. Они просты, прекрасны, они ярки, как счастье, и пусты, словно молодость.

Бета-версия Incoming Forces: Deliverance, того самого продолжения мегабестселлера Incoming: The Final Conflict, вместо которого Rage Software вопреки коммерческой логике выпустила сначала Expendable, а потом и Hostile Waters, телепортирована из недалекого будущего: согласно последним объявлениям Rage, дата выхода Deliverance перенесена на начало 2002 года. Это уже не совсем ранний сон демо-версии, но еще и не безопасная реальность релиза: кое-где нет-нет да и мелькнет подкладка, в щелях между облаками видна обратная сторона декораций, не отлажен баланс и не вполне пригнаны сложность и скорость действия. Но и сейчас можно уверенно сказать, что манера Rage Software делать игры со временем все-таки меняется.

ДУША ВОЙНЫ

Deliverance лишена первозданной аркадной легкости первенца. Это более тяжелая, даже тяжеловесная, более дотошная игра. Три года назад (когда радостное жужжание 3dfx нарушило патриархальную тишину видеоплат) в прототипы Incoming удавалось записать разве что ар-

Игривое турельное открытие Deliverance, в точности копирующее первую сцену оригинальной Incoming. Нельзя с уверенностью сказать, какой из этих ярких объектов — взрыв, а какой — солнце.





Этот очаровательный танк со зловещим гербом на подсвеченном борту даст сто очков вперед любому "Абрамсу". Энергетическая пушка не совсем пригодна для охоты за летающими целями (уж больно наводка медленная), но это единственный недостаток боевой скорлупки.

кады-предтечи — Paratrooper, скажем, или Space Invaders; выйди она сейчас, обвинить несчастную также удалось бы лишь в похожести на все те же первичные спинномозговики. У Deliverance же прослеживаются характерные черты не только тактической HW, но и последнего Wing Commander, и даже отечественного "Шторма" (то есть, простите, Echelon). Она сложна, разнообразна, длинна, кичится количеством боевых единиц. Напомню, что в Incoming под наше командование попадали исключительно вертолет, истребитель, судно на воздушной подушке, турель и краденый инопланетный корабль, а миссии практически отсутствовали (если вам все-таки кажется, что миссии там имелись, то вы давно не играли в Incoming).

По структуре Deliverance больше всего напоминает Hostile Waters без авианосца и стратегической головной боли: да, вокруг происходит много всего, есть и фабрики, и ресурсы, в обращение вводятся новые юниты, совершенствуется оружие, но всем этим "вокруг" заправляет холодный высший разум. Без всякой нашей помощи. А весь тактический пафос Deliverance исчерпывается возможностью переселяться прямой наводкой из одной дружественной машины в другую — нововведение спорное, но в суровых условиях палеолита релиза подчиняющее себе все действие. Сэйвов нет, битвы в каждой из четырех кампаний Deliverance носят марафонский характер, и спасти могут лишь военная хитрость и частая смена облика, удачное переселение из хрупкого летательного аппарата в прочного гусеничного ползуна. Если гибель не застигла духа войны на горящем борту, жизнь продолжается по всем аркадным законам! Собственно, это и есть основная военная хитрость.

Будто в противовес оригинальному Incoming здесь бездна скорлупок. На фабриках штампуют истребители, перехватчики, бомбардировщики, самоходные и зенитные орудия, турели, танкетки непривычной одутловатой формы, со странным гербом на борту. Промышленный шпионаж процветает, и украденные у противника — свирепой, коварной, омерзительной инопланетной жизненной формы, с которой нас еще не сталкивала Rage, — технологии еще более необычны для миров Incoming. В состоянии ли вы представить себе Space Invaders с шагающими роботами? Или с цилиндрическими бомбардировщиками, стыкующимися в один суперкорабль, точь-в-точь как в WC5? С "Эшелоном" Deliverance несколько роднит болезненное многообразие ситуаций на пути к победе в одной отдельно взятой миссии: бесконечная цепочка пересадок (космическое метро), дуэли, скрытые полеты по каньонам, оборона фабрик и атака на базы или авианосцы, ночные бомбардировки, эскорт, перехват...

Словом, это почти уже настоящий ненастоящий симулятор, а не инструмент для медитации. Да, манера Rage Software изменилась. После триумфа в одном из сумеречных миров Deliverance вы будете бледны, истощены и подавлены, как после продолжительной бессонницы.



Верх подлости и коварства противника — двуногий робот. Его не берут даже фотонные торпеды. Но скоро фабрики начнут производить новый вид оружия: управляемые ракеты с телекамерами. А их, как известно, панически боятся все механические двуноги на свете.

ЗВЕЗДНАЯ ПЫЛЬ

Повествование о графических успехах Deliverance окажется совсем коротким. Rage держит марку: игра выглядит в два раза лучше HW и величаво притормаживает на GeForce2. Очень четкие, осязаемые модели, умело подсвеченная атмосфера, чуть менее абстрактный, чем обычно, пейзаж с фантастическими постройками — усеянными огнями зданиями, вышками, куполами, вращающимися одно внутри другого кольцами и даже робкой растительностью. Все — в неожиданно мрачных, красновато-коричневых тонах, планеты подернуты адской дымкой. Впрочем, может быть, это всего лишь неполадки в ваших глазных яблоках после нечеловеческого напряжения последнего задания, когда с одной попытки на экспериментальном двухкорпусном штурмовике вы спасали заложников под таймер, держась вне зоны радара?

И спецэффекты — да такие, что кажется, будто что-то взрывается внутри вакуумной тюрьмы монитора. Честное слово, обидно, что при таких взрывах, разлетающихся точках солнца, приходится еще и воевать. Как показали прежние игры Rage, это уже совершенно лишнее.

ПОСЛЕДНИЙ ВРАГ

Противостоит нам, как уже говорилось, чрезвычайно стойкая и подлая жизненная форма. Из всех пришельцев, что когда-либо сотнями лезли под огонь турели, в этих попасть труднее всего. Законченные сволочи.

Развернутая трактовка названия Incoming Forces поможет вам определить принадлежность свою и вид неведомого врага, пользующегося трансформерами и двуногими роботами. Вот мы видим инопланетного захватчика Deliverance на борту крейсера: две руки, две ноги, доспехи, сигарета в зубах.

То ли дело наши простые парни, до последней капли крови защищающие родные миры! Парни что надо: зеленая кожа, красные глаза, горб и желтые клыки.

То, что наркотическое опьянение длится недолго, давно известно медицине. Несколько часов кайфа (в лучшем случае), затем — жестокая ломка. Сначала приятно, потом плохо. Радость — грусть. Экстаз — отчаяние. Как хорошо, что это не про нас.

ЛОМКА

Михаил СУДАКОВ

Первый взгляд

DRONEZ
(БАНДЛ-ВЕРСИЯ)
www.dronez.com

Жанр
Психоделическая аркада

Дата выхода
Предположительно, 2002 г.
Объем бандл-версии
140 Мбайт

Разработчик
Zetha gameZ
www.zetha.com
Издатель
Не объявлен

СУТЬ
Платформы, ZNRG, лазеры, пирамиды-убийцы, прыжки, силовые щиты... Какая уж тут "суть".

ОСОБЕННОСТИ
Псевдоегипетский антураж и многочисленные отсылки к культовому фильму Tron превращают DroneZ в нечто сверхоригинальное. Довольно удобная, но требующая некоторого времени для освоения система управления энергией оружия и защиты соседствует со странноватым, но логичным для этой вселенной способом подбора бонусов (здоровье, оружие) — в них нужно просто выстрелить. Не слишком сложные загадки, но временами чертовски сложные в прохождении враги. GeForce3 нужен, конечно, но можно и без него (ура).

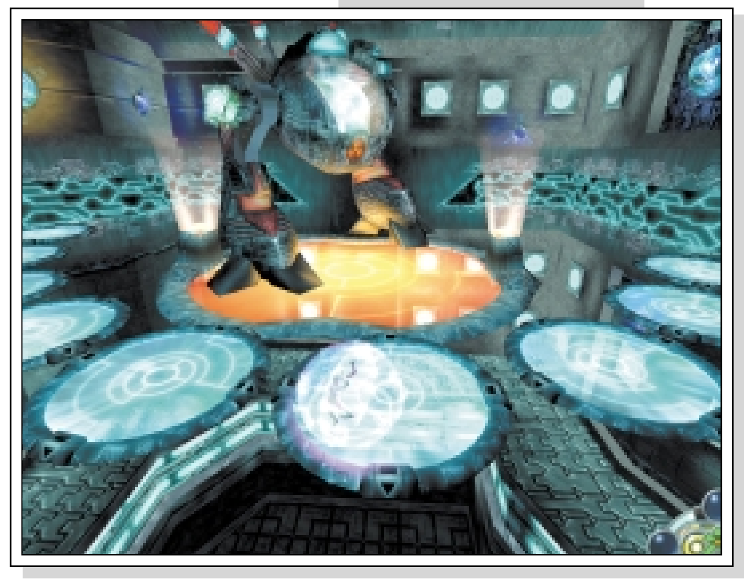
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/2000, Pentium II 400 (рек. Pentium III 600), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ (рек. GeForce3).

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
Непривычно сложная в прохождении и удивительно привлекательная по дизайну игра. Простите, небольшой кусок игры. Как ни обидно, проплыть сквозь громадные змеиные глаза, засветившиеся во встроенном Rolling Demo, и посоревноваться в настырности с размахивающим лапами толстым монстром, прибывшим оттуда же, не получится еще как минимум несколько месяцев. А DroneZ между тем вызывает немалый интерес. Только что вы задумчиво прыгали с платформы на платформу, искоса поглядывая на постреливающие из стен пушки, а через минуту будете возбужденно обсуждать анатомические особенности очередного не в меру меткого и прыткого врага, который раз отбрасывающего вас на один-два экрана назад. И все это выглядит весьма привлекательно (иногда чересчур) даже без вожделенного GeForce3. Начинаешь задумываться — а так ли нужна эта дорогущая железяка?..

Однако, бандл-версия DroneZ, прилетевшая к нам из-за океана в коробке из-под какого-то известного лишь Железному Николаю 3D-акселератора на основе GeForce3, действует весьма похоже. Несколько часов игры сменяются тупым лицезрением credits, призывающими почаще заходить на сайт www.dronez.com, и величайшим разочарованием в жизни. Разумеется, сайт пустует уже который месяц, а итальянские разработчики почивают на лаврах, не веря в свалившееся на них счастье (еще бы, GeForce3 расходится в страшных количествах и по приличной цене, так что скромные создатели DroneZ явно не остались внакладе). Вы спросите: откуда такая уверенность? Из самых первых рук.

ПОДГОТОВКА К ПОЛЕТУ
Не читавшие о DroneZ в одном из прошлых номеров .EXE могут смело причислить себя к лику великих везунчиков, воскурить благовония (только, я умоляю, ничего запрещенного законом) и немедля отправляться спать. Остальные нахлобучивают на голову шутовской колпак, цепляют на нос солнцезащитные очки максимально дикого фасона, влезают в первый попавшийся под руку комбинезон и продолжают предаваться безумию вместе с любимым журналом. Мир DroneZ действительно довольно странноват для нормального человека. Куча условностей, к которым не сразу привыкаешь, поначалу отталкивает: вот это — главный герой, умеющий перемещаться только в пределах платформы и перепрыгивать на близлежащие; если кончается ZNRG-энергия — надо "посмотреть" лучом-прицелом в любой из синих шаров на стене (иногда таких подзарядок несколько);

От самонаводящихся ракет робота помогает только силовой щит.





Вспомнить бы, что нужно сделать на этом экране…

на светящуюся белым огнем платформу прыгать нельзя — это телепорт, который отбросит вас на пару экранов назад... И все остальное в таком же духе.

Спустя десять минут игрок превращается в амебоподобное существо, умеющее лишь безвольно дергать и щелкать мышкой, перебирать левыми пальцами по клавишам WSAD и беззвучно шевелить губами, отсчитывая секунды (на пути иногда попадаются лазерные лучи, затухающие лишь на пару мгновений, или другие подарки, требующие не столько хорошей реакции, сколько виртуозно рассчитанного прыжка на соседнюю плоскость). Ах, простите, иногда насквозь прозомбированная такими делами личность аккуратно отодвигает в сторону клавиатуру и со всего размаху ударяется головой о стол: проклятый "суббосс", ты опять одержал верх!

С врагами, это приходится признать, на счет "раз" не сладишь. Откровенно слабых созданий, умирающих с пары выстрелов, совсем немного: как правило, несчастные служат разминкой перед настоящим испытанием. Зато каждый серьезный монстр в буквальном смысле выматывает игроку душу, прячется за стеклянными щитами, беспрестанно скачет с платформы на платформу и просто откровенно издевается, умудряясь даже под непрекращающимся потоком ваших энергетических дисков худо-бедно огрызаться в ответ.

СНОВА И СНОВА

Здесь нелишним будет напомнить, как именно организованы атака и защита в DroneZ. Левой кнопкой мышки выпускаются слабые заряды, а при длительном удержании вылетает сгусток помощнее или происходит выстрел из Secondary Weapon, если таковое вовремя "подхвачено" (прицелом) в каком-нибудь укромном местечке. Правая же кнопка отвечает за постановку временного энергоблока, расходующего ZNRG очень неэкономно. Но что прикажете делать, если какая-нибудь отъевшаяся гадость взяла в привычку выпускать по шесть дисков за раз, а перепрыгнуть на другую платформу не получается? Разве что палить в ответ, надеясь на столкновение выстрелов в воздухе (но это уж слишком похоже на веру в бесконечную жизнь — годиков эдак до 80 она здорово помогает, а затем, как показывает статистика, приходит пора удивляться).

Спустя десять минут игрок превращается в амебоподобное существо, умеющее лишь безвольно дергать и щелкать мышкой…

Но иногда не спасает даже защита. И вот треклятый босс проходится в десятый, в двадцатый и в тридцатый раз. Даже если внимательно выслушать помощника-хакера, вещающего, что для начала гигантскому роботу-каракатице следует отстрелить пушку, а затем поотрывать все ракеты, павлиньим хвостом торчащие за спиной, помогает это не сильно. Потому что злыдень постоянно плюется электрическими разрядами, а через каждые десять секунд одаривает игрока парочкой самонаводящихся ракет — чтобы тот даже думать забыл о пляске по платформам и мельтешении перед самым носом.



Ритуальные танцы вокруг финального босса. Кстати, довольно простые.

К слову, именно здесь у дотошного, решившего "не отступать и не сдаваться", игрока могут слегка заболеть глаза. Движок DroneZ, обожающий разукрашивать экран во все цвета радуги (зачастую смешивая их в таких пропорциях, о которых зрительные нервы homo sapiens и не подозревают), начинает вытворять нечто совершенно непристойное. Отыскать пару квадратных сантиметров дисплея, не задетых каким-нибудь взрывом или выстрелом, крайне затруднительно — с непривычки начинаешь щуриться, потом жмуриться, а затем и вовсе прикрывать один глаз, отдав второй на растерзание обезумевшей игре.

О ГРУСТНОМ

Самое печальное происходит, как назло, именно тогда, когда ты уверенно произносишь про себя: да, я наконец-то попал в ритм этой игры. Сразу же после окончания Египетской зоны и отправки в небытие главного босса (не в меру агрессивной Великой Пирамиды, если кому-то интересны такие подробности) игра... заканчивается, мило прощаясь до новых встреч. Чтобы развеять нехорошие предчувствия, вызванные лицезрением девственно чистого (в отношении новых уровней) официального сайта игры, мы решили поинтересоваться тем, как протекает процесс разработки, у самой Zetha gameZ. Разговор получился примерно такой:

— Ребят, когда же появится полная версия DroneZ?

— Да пока неизвестно... В данный момент мы рассматриваем возможность выпуска игры на приставках...

— А есть ли шанс увидеть ПК-версию до начала зимы?

— Да кто его знает, ребята...

Что ж, отсутствие результата — тоже результат. Увы, не самый приятный. Жаль, но все идет к тому, что игра не появится в продаже раньше следующего года. Если вообще увидит когда-нибудь свет. Тьфу-тьфу-тьфу.

Первый взгляд

POOL OF RADIANCE: RUINS OF MYTH DRANNOR
(PREVIEW-ВЕРСИЯ)
www.poolofradiance.com

Жанр
РПГ по правилам D&D 3rd Edition

Дата выхода
25 сентября 2001 г.
Объем бета-версии
2 CD-диска

Разработчик
Stormfront Studios
www.stormfrontstudios.com
Издатель
Ubi Soft Entertainment S.A.
www.ubisoft.com

СУТЬ
Запоздалая попытка урвать кусочек славы Baldur's Gate на фоне неприлично дешевых декораций. К глубокому нашему сожалению.

ОСОБЕННОСТИ
"Шахматные" бои в походовом режиме с расчетом на несколько ходов вперед. В остальное время — непрерывный бег легкой трусцой по подземельям под монотонный лязг тяжелых доспехов партийного паладина. Престижный Sound Blaster Live! делает этот лязг еще более четким.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/ME, Pentium II 400 (рек. Pentium III 500+), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт+), Direct3D-видеокарта с 12 Мбайт ОЗУ (рек. 16 Мбайт+), DirectX 8.0-совместимая аудиокарта, 8x CD-ROM.

После создания таких признанных РПГ-шедевров начала 90-х, как Treasures of the Savage Frontier, Gateway to the Savage Frontier и Neverwinter Nights права на выпуск игр по D&D-лицензии у компании Stormfront Studios закончились. В течение почти 10 лет после этого ее сотрудники, почти все как один заядлые ролевики, выпускали спортивные серии Tony La Russa Baseball, Madden и NASCAR, лучшие, как говорят, в своих жанрах. Продолжение оригинальной Pool of Radiance (PoR) наглядно иллюстрирует то, насколько бессмысленно бывает входить второй раз в ту же воду творческому человеку, оторванному от любимого дела и опрокинутого в рутину на длительное время.

ПОДЗЕМЕЛЬЕ ДРАКОНОВ—2

Николай ДАВЫДОВ

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
Приходится признать, что почти все первые компьютерные РПГ представляли собой чистой воды hack'n'slash, тупой безостановочный мордобой, где сюжет был вторичен, а игрок продирался сквозь битком набитый опостылевшими гоблинами зал исключительно в надежде заполучить вожделенный longsword of sharpness и порцию experience-очков. Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor предлагает нам абсолютно то же самое, только в новой, цветной, обертке!
И хоть третья редакция Правил, хоть семнадцатая, а банан десятилетней давности очень плохо лезет в изнеженное горло. После такого торжества "нарратива", каким был Planescape: Torment, вновь карабкаться на дерево нет никаких сил.

Свой второй шанс (вместе с лицензией) Stormfront Studios получила лишь в 98-м, когда разработка Baldur's Gate (BG) уже шла полным ходом. Но при прочих равных условиях второй части Pool of Radiance досталось, увы, слишком много невзгод.

Вложившая бешеные деньги в труд своих художников Black Isle Studios по праву может гордиться картами ручной работы, ярко индивидуальными подземельями и открытыми пространствами BG. Однако каждое из них по физическим размерам в несколько раз меньше своего собрата-исполина из Ruins of Myth Drannor (RoMD). Вследствие чего естественный, казалось бы, выбор спрайтового движка для этой игры и гораздо более скромный бюджет постоянно заставляют нас разглядывать моря зеленой травы, рябящие в глазах лабиринты совершенно одинаковых угловатых комнат и корявые неживые деревья. Никакие скриншоты и рассказы о том "как чудесно в новой PoR выглядят эффекты заклинаний" не смогут передать вам одной простой истины: те же самые заклинания на движке Infinity смотрится во сто крат живее и симпатичнее.

Вышедший летом-2000 Icewind Dale, необремененный титаническими амбициями богов и общесюжетным пафосом серии BG, унаследовал от последней идеально отлаженный геймплей и на долгое время заслужил титул любимого блюда почитателей хардкорного dungeon crawl'а. А вот Stormfront Studios в 99-м, по сути дела, сменила коней на переправе, вполне логично посчитав переход на правила новой (третьей) редакции D&D большим плюсом для популярности RoMD. Минусом же — и каким! — стала необходимость переделки всей внутриигровой механики (а больше на тот момент ничего толком и не было) с нуля.

ПЕЛЬМЕШКИ БЕЗ СПЕШКИ
Основным мотто новой редакции правил D&D стала их прозрачность, легкость освоения и смещение акцента с уникальных классовых особенностей в сторону разнообразия скиллов. В новой PoR все это обернулось, например, тем, что начисление очков умений и получение спецумений (feats) по достижении персонажем нового уровня ста-



В задних рядах клирик не так заметен, но вот верой от него несет далеко!

РАЗРАБОТЧИКИ ОБ ИГРЕ

“В многопользовательских играх случайно генерируемые подземелья будут соответствовать обитающим в них монстрам в том смысле, что если в комнате поломаны столы и наблюдаются прочие следы вандализма, то следует непременно ожидать притаившихся поблизости орков. А в помещении, сверху донизу заставленном древними фолиантами и свитками магических заклинаний, почти наверняка живет какой-нибудь колдун, услышавший приближающиеся шаги и поэтому ставший невидимым. Кроме того, мультиплейер будет отличаться от однопользовательской игры несколько измененной сюжетной линией, уникальными монстрами, предметами инвентаря и квестами”, — посвящает нас в страшную тайну продюсер проекта **Джон Кромри (Jon Kromrey).**

ло автоматическим и никоим образом не зависящим от игрока! Режим боя строго походовый с разделением на “элементарные” действия и их сочетания: пройти, атаковать противника, выпить бутылку с целительным зельем, забинтовать павшего товарища и т.п. Это чрезвычайно удобно для битв с серьезным врагом, когда требуется перебрать не один и не два варианта возможных действий. Но как только ход переходит к загораживающим дорогу крайне неторопливым зомби... вы начинаете стонать от бессилия, ибо вам гарантированы 15 бесконечно долгих минут хлюпающе-шамкающих звуков черепашьего передвижения противника.

Не обошлось без сюрпризов и в новой системе критических повреждений. Ваш варвар одним ударом внезапно нанес противнику 25 очков вреда в самом начале игры? Ничего, в следующий раз точно так же достанется и вам. Придется начинать драку с начала, а она порой ох какая долгая и сложная... Резко возросшая хаотичность боя предъявляет повышенные требования к балансу, а на вас выпадают то три жалких скелета, то непосильные группы высокоуровневых монстров. Одним словом, приходится искренне уповать на то, что в финальной версии игры все это будет исправлено должным образом, поскольку познавшие экстаз совершенства не любят вспоминать об ошибках прошлого...

ТУЗ В РУКАВЕ

Интерфейс нашей бета-версии напоминает интерфейс Windows: по правому клику на большинстве игровых объектов выскакивает контекстное меню, перечисляющее доступные персонажу действия. В зависимости от ситуации в этом меню могут быть следующие пункты: осмотреть, проверить на наличие ловушек, вскрыть замок, сломать и т.д. На практике же это означает, что вы, уподобляясь игроку в Diablo и вовсе забыв о наличии какого-либо меню, будете хлопать дверьми и сплеча рубить все без исключения столы, стулья, бочки, перегородки, фонтаны и сундуки в надежде разжиться мелкой монетой, очередной магической одежкой или квестовым предметом.

Здесь следует особо остановиться на том, какую роль в PoR играют сундуки и двери. Для открытия многих из них требуется собственный уникальный ключ, предмет или волшебное слово-пароль, в поисках которых приходится нарезать безликие километры подземелий. Тратить столь бездарно свое время больше часа к ряду не получается, и вот уже 100 честно обещанных разработчиками часов геймплея превращаются во все 300. Запасайтесь ангельским терпением!

Самое страшное, что такие предметы жестко связаны в комбинации ключ-сундук-ключ-дверь-ключ-сундук... то есть вы не продвинетесь по этому лабиринту далеко, не найдя, например, именно Old Gold Dwarf key. Можно, кстати, порекомендовать в качестве прохождения игры одноименное художественное произведение, чья полностью отсутствующая литературная ценность частично искупается дотошным перечислением локаций, квестов и названий всяческих полезных и необходимых внутриигровых предметов.

ПИАР

История с выходом новой PoR в некотором смысле аналогична истории с диковатой кинокартиной Dungeons & Dragons (2000 г.). Последняя прославилась своей вопиющей бездарностью настолько же, насколько не соответствует здравому смыслу, идее и сюжету то, под каким названием ее демонстрировали в отечественном прокате (“Подземелье драконов”).

Тем не менее фильм превосходно выполнил свою задачу: быстро ввел в курс дела целое поколение молодых потенциальных игроков. И, по сути дела, стал одним из этапов гигантской рекламной кампании по раскрутке новой редакции правил D&D. Точно так же и многолетнее ожидание Pool of Radiance 2, уверен, в самые короткие сроки обеспечит скорейшее избавление магазинных полок от ее тиража. Разумеется, сетования в адрес вышеуказанных и прочих огрехов игры непременно появятся в игровой прессе, но смогут ли они остудить необоримое стремление масс заполучить желанную игру в свои руки?..

Преимущество высоких уровней — можно ударить по врагу чем-нибудь серьезным, например, flame strike’ом.

У человека, активно интересующегося происходящими в игровом мире событиями, может возникнуть заблуждение, что в Neversoft, ответственной за создание многочисленных частей Tony Hawk's Pro Skater, не увлекаются ничем, кроме своих несчастных досок.

ПАУТИНА ЗАГОВОРА

Михаил СУДАКОВ

Первый взгляд

SPIDER-MAN
(ДЕМО-ВЕРСИЯ)
www.activision.com/games/spiderman
www.neversoft.com/spiderman/index.htm

Жанр
Action/arcade

Дата выхода
Сентябрь 2001 г.

Объем демо-версии
135 Мбайт

Разработчики
Neversoft
www.neversoft.com
Gray Matter LTI
www.livetech.com

Издатель
Activision
www.activision.com

СУТЬ
Комикс. Просто комикс.

ОСОБЕННОСТИ
Вполне приличные драки, уйма спецприемов, характерных только для Спайдермена (можно, к примеру, запаковать врага в паутину, а затем от души врезать ему апперкотом). Никуда не делась и обязательная программа: прыжки по небоскребам, раскачивание на паутине, бесконечная борьба с боссами (точнее, с боссом, если говорить о демо-версии).

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/ME/2000, Pentium II 266 (рек. Pentium III 600), 64 Мбайт ОЗУ, Direct3D-видеокарта с 4 Мбайт ОЗУ (рек. 8 Мбайт), геймпад (настоятельно рек.!).

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!

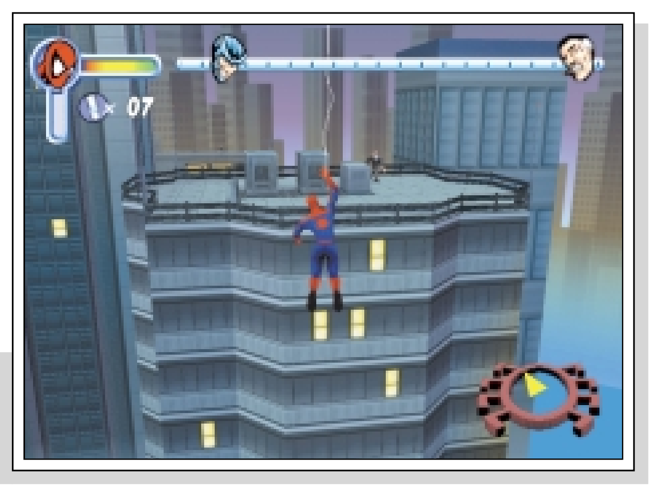
Мало какой платформер так сильно затягивает с первых же минут. Постарайтесь привыкнуть к семикнопочному управлению (не считая курсорных клавиш), "полуприставочной" графике, капризной камере, и вы удивитесь, насколько увлекательной может оказаться простая "игрушка по комиксу". Spider-Man сочетает в себе динамичные рукопашные бои, полеты между небоскребами, stealth-миссии в духе Metal Gear Solid и, разумеется, дает игроку почувствовать себя НАСТОЯЩИМ Спайдерменом: умение ползать по любым поверхностям и выстреливать из руки паутину творит с игровым процессом нечто невероятное.

Никаких прав на существование эта версия, разумеется, не имеет. Помимо нездорового пристрастия к изготовлению всевозможных консольных action-безделушек, парни почти наверняка обожают комиксы. Иначе, как ни старайся, не объяснишь феномен Spider-Man — одной из немногих игр с приставочным прошлым, вызвавшей у вашего покорного слуги столь добрые чувства.

Надо полагать, что никого из живущих на этом свете не обошла стороной суровая правда о Человеке-пауке. Бойкий парень в красно-синем облегающем трико и с зеркальными очками на пол-лица, в быту откликающийся на имя Питер Паркер, в результате необъяснимой и редкой мутации получивший возможность в свое удовольствие ловить мух преступного мира, раскачиваться на собственной паутине, оплетать ею врагов и вообще вести себя как годовалый ребенок, быстро становится врагом номер один бандитского мира. Впрочем, если попытаться сосчитать, скольких мутантов наплодило воображение авторов комиксов, становится не совсем понятно, почему в созданных фантазерами вселенных до сих пор встречаются нормальные люди — не умеющие читать чужие мысли, превращаться в зеленых страшилищ и моментально регенерировать.

В КОКОНЕ

По сюжету игры Spider-Man'а незаслуженно обвиняют в ограблении некоей выставки добрейшего Октавиуса, доктора разновсяческих наук, и похищении у него какой-то сверхтехнологии, могущей оказать неоценимую услугу всему человечеству (лишь немногие знают, что в действительности наш добряк и есть доктор Октопус, патентованный злой гений). При этом широко известно, что простые "парни при исполнении" (полицейские, охранники, даже отдельные репортеры, особенно коллеги нашего паукообразного миляги Питера по



На полеты между небоскребами тоже расходуется паутина. Сейчас, к примеру, ее осталось 7 баллончиков.



ТАК шпионить не умеет никто — даже Solid Snake. Рецепт: зависните над бандитом и свалитесь прямо на его бестолковую голову. То-то удивится.

газете Daily Bugle) весьма недолюбливают всех этих выскочек в фантасмагорических одеяниях, в силу чего появляющемуся на людях Спайдермену приходится туговато...

Демо-версия предлагает игроку очистить городской банк от банды террористов, попутно освободив всех до единого заложников, а затем помешать мутанту Скорпиону (Scorpion) расправиться с главредом Daily Bugle. Чтобы утихомирить страдающих арахнофобией, Спайдермен, помимо фирменных трюков "паутиной-в-глаз" (подсказка: прекрасно помогает в том случае, если бандит собирается убить заложника) и "веб-купол" (незаменим при большом скоплении врагов), применяет самые простые, но от этого не менее действенные броски, удары и даже их комбинации.

Игра, таким образом, местами превращается в некое подобие Fighting Force с мутировавшими пауками и мухами (образно выражаясь) в главной роли: не ждите от Спайди арсенала уличного бойца, но будьте готовы к тому, что вам придется потрудиться, чтобы выработать несколько всепобеждающих приемов боя. Так, пинки ногами немного результативней, чем хуки и апперкоты, однако некоторые юркие противники умудряются задеть нашего героя аккурат посреди исполняемой комбинации. Выход есть: надо заранее опутать гада паутиной, а потом использовать "смешанные" комбо и захваты; хороши также дистанционные атаки (так называемый Web-Ball выстреливает во врага увесистым клубком паутины); а еще можно напрячься и вырастить на каждой руке по внушительной "перчатке" из известно какого материала (наверное, все дело в эффекте неожиданности или в чем-то еще, но враги от подобного фокуса мрут быстрее обычного).

КРАСНО-СИНИЙ

Нельзя сказать, что виртуальный Нью-Йорк блещет красотами, но... Самое сильное удивление вызывает тот факт, что разработчики, клятвенно пообещав насильственным образом увеличить глубину цвета до 32-х бит и приукрасить модели большим, чем в оригинале, количеством полигонов, действительно сдержали слово. Благодаря чему игра воспринимается визуально не то чтобы "на ура" (особенно в свете крайне редкого, но ничем не мотивированного падения fps), но без отторжения. Слегка чудит камера, но это уже дело привычки.

Демо-версия предлагает игроку очистить городской банк от банды террористов, попутно освободив всех до единого заложников...

Строение окружающего мира целиком продиктовано необходимостью дать Спайди возможность показать себя во всей красе. Две миссии почти целиком состоят из прыжков с небоскреба на небоскреб (разумеется, с перерывами на кулачный обед), а остальные происходят в помещениях и ориентированы на stealth-action с частыми прыжками на потолок. Последнее проработано в Spider-Man практически идеально, ведь главный герой умеет не только ползать по любым поверхностям, но и переноситься в произвольную точку в зоне видимости простым броском паутины.

Обещается, что в релизе появятся самые натуральные аркадные вставки (скажем, погоня за Venom по крыше поезда, несущегося по туннелю), а также чуть ли не квестологические задачки, хотя возможность немного подумать есть и сейчас. Нетрудно догадаться, куда именно стоит засунуть огромную бомбу, чтобы она не причинила вреда находящимся в здании банка людям, а вот идея завершать комбинацию "рука-рука-нога" коротким выстрелом паутиной во время поединка с постоянно машущим хвостом Скорпионом приходит в голову не сразу. Сколько их еще будет, таких озарений?..

ЧЕЛОВЕК-КОМИКС

Словом, сегодня перспективы Spider-Man выглядят исключительно радужными, совершенно не омрачаясь воплями приставочных коллег о том, что игра, дескать, слишком коротка (и это при 34-х обещанных миссиях?). Невероятно, но цеплять умудряется даже сюжет, очень шустро развивающийся: только за последние пять минут игры Спайди умудряется спасти своего босса, приложить Скорпиона, убежать от полицейских и повстречать дружественно настроенного Dare Devil'a...

Только, пожалуйста, не спрашивайте, кто это такой. Стэна Ли (Stan Lee), создателя всей этой супергеройской братии (а по совместительству "голоса за кадром" Spider-Man), я видел всего один раз, да и то в фильме Mallrats, главный герой которого буквально забросал маэстро всяческими вопросами, но так и не додумался спросить, откуда взялся этот странный тип в красном одеянии с двумя буквами "D" на груди. Лучше подождать до релиза — уж в нем-то все прояснится.



Второстепенные персонажи, в отличие от Спайди, нарисованы не ахти как. Вот и попадают под раздачу.

Первый взгляд

RALLY CHAMPIONSHIP XTREME
(ДЕМО-ВЕРСИЯ)

Жанр
Гонки

Дата выхода
Сентябрь 2001 г.

Объем демо-версии
47,5 Мбайт

Разработчик
Warthog Entertainment Software
www.warthog.co.uk

Издатель
Actualize/SCi
www.sci.co.uk

СУТЬ
Бледноватый потомок династии Rally Championship усиленной аркадной направленности.

ОСОБЕННОСТИ
Всего одна машина (Subaru Impreza) и одинокая сельская трасса, изобилующая деревьями и холмами. Машину можно искалечить до неузнаваемости, превратив в некое подобие синей крокодилицы, но при этом ни капли не потерять в скорости и маневренности. Режим симуляции отсутствует как класс: Impreza ведет себя на трассе, как пришелец не из этого мира, без особого труда забираясь на крутые холмы и позабыв об истинном значении слова “занос”.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/ME/2000, Pentium II 300 (рек. Pentium III 500), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 8 Мбайт ОЗУ (рек. 32 Мбайта), DirectX 8.0.

Полтора миллиона проданных по всему свету копий игры — хорошая заявка для европейского разработчика. Это значит, что твою продукцию любят. Это также означает, что ты добился успеха, но притормаживать на поворотах не стоит — обгонят более наглые и сообразительные соперники.

БУДЕТ ВСЁ

Михаил СУДАКОВ

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
Издателю не стоило торопиться, выпуская в свет столь пустую демо-версию. Хотя формально придраться не к чему: налицо приятная графика, простое управление, отличная модель повреждений и трасса почти без бортиков по краям, — очень скоро игра начинает усиленно вас раздражать. Визуальные красоты сравниваются с Colin McRae Rally 2.0 и затаптываются ногами, управление получает статус “космического”, повреждения никоим образом не влияют на ход гонки, а услужливый идиот-компьютер постоянно возвращает машину на трассу, не дав мирно порыбачить на берегу протекающей неподалеку речки. Да и соревноваться здесь, строго говоря, совершенно не с кем. Такое вот демо-развлечение.

Авторы недавнего раллийного хита Rally Championship Mobil 1, славного прежде всего своей хардкорностью, не стали снижать скорость, допустив вместо этого другую, очень распространенную ошибку. Добряки-англичане решили сделать игру для всех, прицепив к здоровому телу полноценного симулятора второй хвост в виде жуткого аркадного режима и, не захотев на этом останавливаться, слепили демо-версию именно на его основе.

ФАЛЬСТАРТ
Несколько минут не покидает забавное ощущение, что вместо машины нам подсунули то ли реактивный истребитель, то ли не уважающий законы земной физики звездолет: Subaru несется по дорожному полотну с невиданной доселе непринужденностью, плюя с высокой колокольни на такие общечеловеческие понятия, как заносы и иже с ними. Подобная легкомысленность, разумеется, простительна флагманам аркадных гонок вроде Sega Rally или V-Rally, но от сериала Rally Championship ждешь чего-то особенного — и обиженно надуваешь губы.

Впрочем, через некоторое время мозг привыкает к тотальной вседозволенности и радуется возможности совершать дичайшие ошибки, игнорируя взволнованные вопли навигатора о “пятерке” с последующим прыжком впереди. Зачем отпускать кнопку газа, если можно без проблем пролететь 90-градусный поворот насквозь, практически не покалечив машину, и здорово сэкономить на этом время?

Нашей Impreza действительно все равно, где и как ехать: будь то дорога или обочина, гравий или трава, поведение машины не



Обратите внимание, что лобовое стекло все еще цело. А уж как я его только ни прикладывал...



Вид изнутри реализован вполне аккуратно. Не хуже, чем у конкурентов.

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

"Графически Rally Championship Xtreme выглядит более чем достойно. Хотя машины сохраняют свой зеркальный блеск, даже запачкавшись в грязи по самое не хочу, я верю, что к релизу это исправят. Издатель также надеется снабдить движок игры чем-нибудь таким, для чего может пригодиться GeForce3", — раскрывают военную тайну на сайте **Games Domain (www.gamesdomain.com)**.

"Машина держится на дороге гораздо лучше, чем в других играх, за которыми мне доводилось проводить время. А камера отслеживает ваши движения очень и очень плавно", — радуется некто Джедайшторм (Jedistorm) с сайта **ICECUBED.COM (www.icecubed.com; рейтинг демо-версии: 4/5)**.

изменится ни на йоту. При этом сверх меры усилена прыгучесть (вероятно, для более красивых аварий), однако взлетевшая к небесам красавица, эффектно сверкнув хромированным корпусом, имеет очень неплохие шансы удачно приземлиться на землю (мелкие повреждения корпуса не в счет) и успешно продолжить гонку. Собственно говоря, можно заехать двумя колесами на склон и продолжать нестись хоть под углом в 45 градусов к трассе — никто не скажет такому горе-водителю ни единого плохого словечка.

НАСИЛИЕ

На такие выкрутасы здорово вдохновляет и строение единственной доступной в демо-версии трассы. Игрок волен ехать куда ему вздумается, почти не опасаясь наткнуться на невесть откуда взявшийся забор или, что во стократ хуже, невидимый глазу силовой барьер. Бога ради — катайтесь от души! Иногда, впрочем, компьютер начинает думать, что лучше вас разбирается в ходе "гонки" (очень трудно пользоваться этим словом, если на горизонте не видно ни единого соперника), и возвращает предположительно заплутавшего в трех соснах игрока обратно на трассу, получая вместо благодарности пару крепких словечек в свой адрес и адрес своей родни (IBM?). Неужели нельзя было придумать клавишу "Возврат на трассу"? Кому нужна эдакая самодеятельность?

Трасса между тем звезд с неба не хватает, но оказывает крайне благоприятное воздействие на уставшие от постоянного

Игрок волен ехать куда ему вздумается, почти не опасаясь наткнуться на невесть откуда взявшийся забор или, что во стократ хуже, невидимый глазу силовой барьер. Бога ради — катайтесь от души!

мельтешения глаза (рекомендуется употреблять по одной чайной ложке сразу после сеанса в DroneZ). Мягкие цвета, обилие объектов на обочине (по большей части деревьев), обязательные болельщики, неплохо детализированная машина и приличное быстродействие позволяют применить к движку эпитет "добротный". Единственный откровенно раздражающий момент в графике — это через пень-колоду нарисованный задний фон: горы и небо напоминают плохонькую фотографию, бессовестно зажатую JPEG'ом и по ошибке попавшую в игру.

Стараниями гонщика-лихача машина очень быстро превращается в образцового обитателя Большой Свалки, однако на ее ходовых качествах этот статус не отражается никоим образом. Кажется, оторвись хоть все четыре колеса, а Impreza так и будет нестись вперед со сверхзвуковой скоростью, выражая всем своим покалеченным видом глубочайшее презрение к человеческим предрассудкам. Теоретически, модель повреждений Rally Championship Xtreme должна быть одной из самых лучших в жанре, но по демо-версии этого не скажешь.

НОВЫЕ ОБЕЩАНИЯ

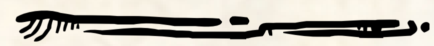
Думается, Warthog ставила перед собой одну-единственную задачу: показать всем, что здесь умеют делать чистейшие аркады не хуже Sega & Co. Тысяча извинений, родные, — не умеете. То, что подается к столу под видом демо-версии, можно с большой натяжкой обозвать разве что "технологическим демо" — да и то, еще раз заострю на этом внимание, демонстрировать особенно нечего, и до визуальных красот Colin McRae Rally 2.0 или eRacer этой игре расти и расти.

Игровой интерес между тем сомнителен до ужаса. Вы запускаете "демку", проезжаете один раз по трассе, не имея даже возможности настроить управление, любуетесь очень средне срежиссированным повтором и читаете о светлом будущем Xtreme, которое наступит не раньше конца сентября с.г. Там и 28 машин, и 36 трасс: 24 раллийных, 12 насквозь аркадных (надо понимать, кольцевых), и четыре игровых режима (Rally, Arcade, Challenge, Single Race), и реалистичная физмодель, и шесть ралли, проходящих по всем уголкам земного шара: от США до Арктики... Одним словом, там будет все.



Объехать этот мостик не получится. А так хотелось сигануть в обход, прямо через речку...

ПОСЛЕДНИЙ ВЗГЛЯД





SHOGUN TOTAL WAR: THE MONGOL INVASION



Эта игра всегда была больше меня. Она дарила мне незабываемое ощущение страха, беспомощности и собственного слабоумия одновременно. Это дорогого стоит.

СТР. 80



COLOBOT



некоторых играх сложно рассказывать, как бы замечательны они ни были. Казалось бы, все факты легко можно уложить в десяток строчек, и сейчас я это сделаю, но ведь по этим фактам никто и никогда не догадается, какую классную штуку я откопал, и меня снова похоронят под водопадом писем “а почему вы ей столько поставили?”…

СТР. 84



FROM DUSK TILL DAWN

Авторы не прилагают ни малейших усилий, чтобы внести в игру хоть какое-то разнообразие, — короткие и абсолютно нединамичные аркадные вставки не играют абсолютно никакой роли… И в какой-то момент вы обязательно произносите: все, с меня хватит. Escape from jail? Да, пожалуй.

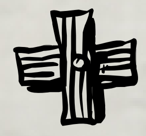
СТР. 86

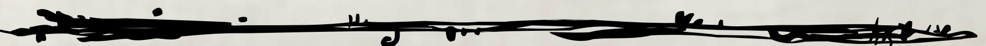


CONQUEST: FRONTIER WARS

Технологически безупречная, легкая в обращении, обладающая несколькими радикальными новациями RTS, в которой начисто отсутствует внутренний огонь и священное безумие. Можно, но тоскливо.

СТР. 89







МОНГОЛ ШУУДАН

Последний взгляд

SHOGUN TOTAL WAR: THE MONGOL INVASION
www.totalwar.com

Жанр
Wargame/Походовая стратегия

Разработчик
Creative Assembly
www.creative-assembly.co.uk
Издатель
Electronic Arts
www.ea.com

Сложность	средняя
Графика	4,6
Сюжет	4,5
Музыка	4,8
Звук	4,7
Управление	4,5
Интересность	

4,6

СУТЬ
Одна из самых волнующих стратегий прошлого года открывает в себе новые грани, среди которых многопользовательская игра в кампаниях и редактор миссий — далеко не самые яркие достижения.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/2000, Pentium II 300, 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), 3D-видеокарта второго поколения и выше, 4x CD-ROM.

Условия победы просты до безобразия — захватить все провинции Японии. За скромным фасадом среди прочих кампаний появилась новая — Mongol Invasion. В результате небольших технических неувязок монгольская орда приравнена к клану.

В 1274 году гражданин монгольской национальности Кублай-хан направил тринадцать тысяч человек в Японию. Тайфун утопил их корабли в море. Спустя семь лет он послал туда еще одну флотилию. Часть кораблей утонула, часть повернула обратно, испугавшись бури. Тайфун, два раза спасавший Японию от вторжения, носил имя Kami-kaze, что означает "Божественный ветер".

Олег ХАЖИНСКИЙ

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
В 2001 году англичане из Creative Assembly подняли со дна моря утонувших монгольских завоевателей. Они одели их в национальные монгольские костюмы и выдали оружие, созданное в точном соответствии с образцами из исторических музеев. Они выписали из-за границы лучших монгольских генералов, которые после некоторого раздумья согласились встать во главе армии утопленников. Клонировать Кублай-хана удалось лишь частично, поэтому на глаза зрителям его решили не показывать. Один из величайших полководцев всех времен и народов, он будет незримо присутствовать в каждом кадре, оценивая результат по количеству присылаемых из Японии коку. Взамен полководец обещает подкрепление.
С помощью современных компьютерных технологий непобедимая на момент потопления армия Кублай-хана была транспортирована на территорию одной из провинций Японии. Великое вторжение Золотой Орды в избранную Богом страну начинается на наших компьютерах. Shogun Total War: The Mongol Invasion свободно продается на улицах крупных городов мира.



Писать о наборе дополнительных миссий к игре — скука смертная, если ваша любовь к ней превратилась в остывший пепел. В противном случае мы глухи и слепы, трясущимися руками разворачиваем подарочную упаковку очередной пустышки. Нас не понять, мы остались внутри затонувшей подлодки, и есть только один путь к спасению — открыть люк и выйти на свежий воздух, во двор.

Новый "Сегун" из таких. Игра, опасно близкая к идеалу, так и не успела покинуть пределы моего очень жесткого диска. Не то чтобы я часто возвращался к ней, нет. Стереть не поднималась рука, "Сегун" жил в компьютере собственной жизнью, и было не понятно, как можно одним движением мыши уничтожить музыку, гортанные крики, сонные лощины и тысячи маленьких человечков, их населяющих. Эта игра всегда была больше меня. Она дарила мне незабываемое ощущение страха, беспомощности и собственного слабоумия одновременно. Это дорогого стоит. Аддон, в просторечии именуемый набором дополнительных миссий, оказался



продуктом на удивление для Electronic Arts крепким. Сделано достаточно, чтобы никому из нас не было мучительно больно.

Между тем разработки золотоносной жилы уже начаты. Следующая игра на движке Shogun Total War, судя по всему, переместится ближе к Европе и будет посвящена крестовым походам. Кроме того, официальные лица не отрицают возможности появления "Сегуна" в мире... Средиземья (вот бы успеть к мировой премьере, ух), далее со всеми остановками, включая инфернальную версию для истинных поклонников жанра.

Мы же пока остановимся на вторжении монголов. В ближайшие несколько минут вы узнаете о том, сколько новых карт появилось в игре, чем опасны Mongol Skirmishers и сколько коку стоит тренировка Naginava Cavalry. Другого выхода нет, еще одно признание в любви к игре страницы этого журнала не выдержат.

ЧТО НОВЕНЬКОГО

Если оставить в стороне 111 свежих карт, несколько оригинальных кампаний, обозримое количество новых видов войск, фантастический редактор уровней и возможность поиграть с товарищем по сети на стратегической карте, The Mongol Invasion (она же Warlord Edition) практически ничем не отличается от оригинала.

В слове "практически" скрыт особенный смысл. Изменений много, но все они столь незначительны и хрупки, что перечислять их по отдельности значило бы просто отнимать у вас время, а описать одним словом не получается. После выхода Shogun прошло немало времени, игра собрала вокруг себя сообщество не самых тупых людей на планете, и очень скоро разработчики оказались завалены всевозможными предложениями и просьбами.

Интерфейс управления подвергся незначительным изменениям. Стало чуть проще работать с формациями групп, пиктограммы курсора лучше видны в каше дерущихся, генералы приобрели способность отображаться на радаре, а камера The Mongol Invasion перемещается чуть более плавно.

Благодаря использованию всей памяти, доступной на видеокарте, разработчики сумели повысить детализацию своих игрушечных человечков. В хорошую погоду вы можете теперь рассмотреть улыбки на лицах воинов.



...“Сегун” жил в компьютере собственной жизнью, и было не понятно, как можно одним движением мыши уничтожить музыку, гортанные крики, сонные лощины и тысячи маленьких человечков, их населяющих. Эта игра всегда была больше меня. Она дарила мне незабываемое ощущение страха, беспомощности и собственного слабоумия одновременно. Это дорогого стоит.

Графика в тактической части стала более детализированной. Это относится в первую очередь к плоским воинам, которые при ближайшем рассмотрении оказывались жуками-короедами. Аддон научился использовать всю доступную память видеокарты, что позволило добиться некоторых улучшений. Теперь воины напоминают карельских комаров. Леса стали гуще, туман прозрачнее, дым в новой версии не ест глаза, а главное — марширующие по дорогам отряды поднимают страшную пыль, которая видна за километр. Расширенная библиотека текстур позволила разработчикам создать весьма достоверные и более интересные с тактической точки зрения карты — к примеру, появились прибрежные регионы.

ЧТО ЕЩЕ НОВЕНЬКОГО

Стратегическая часть игры, протекающая в неторопливом походовом режиме, подверглась наибольшей критике со стороны игроков. В результате работы над ошибками, среди прочего, стало проще управляться с большим количеством армий — их разрешено объединять. Войска можно отправлять в Dojo более высокого уровня на тренировку или за модернизированным оружием и броней. Приказы складываются в стек, что несколько снижает активность мышиной возни при каждом ходе, а генеральские "славы" отображаются сразу на карте.

Есть и совершенно новые возможности. К примеру, ниндзя научились вламываться в осажденные замки, а эмиссары — переманивать вражеских или мя-

Во время сражения я предпочитаю выбирать такой ракурс камеры, при котором не видно людей. Созерцание картин дивной природы приводит меня в состояние, при котором и победа, и поражение равно теряют свою ценность. Возвращаясь на поле боя, я, как правило, обнаруживаю, что моя армия полностью разгромлена...



Болдинская осень, вне всякого сомнения. В игре представлены также все прочие времена года и все виды осадков, кроме радиоактивных и кислотных.

РАЗРАБОТЧИКИ ОБ ИГРЕ

Мишэль де Платэ (Michael de Plater), продюсер Shogun Total War, делится сокровенным с журналом GamePro (www.gamepro.com): "Мы добавили в игру все то, что не успели сделать прежде. Кроме того, здесь реализовано множество толковых идей, высказанных игроками и журналистами. Плюс несколько совершенно новых вещей. Если вы никогда не играли в Shogun прежде, новая версия — идеальна для начала, потому что вы получаете более качественную и более интересную игру, чем оригинал...
Total War в мире фэнтези? Почему бы и нет. На мой взгляд, было бы здорово сделать сказочную версию игры. Скажем, по "Властелину колец", со всеми этими эльфами, орками и драконами. Или что-нибудь с участием орд демонов, марширующих по полям Ада... Отличная идея. Когда-нибудь мы обязательно воплотим ее в реальность. Но сейчас мы слишком заняты созданием второй части игры..."



тежных генералов на нашу сторону. За деньги. Построенные здания теперь можно уничтожать, что особенно актуально для тех игроков, которые предпочтут монголов. Несчастным, в соответствии со сценарием, строить ничего нельзя вовсе. Вся их деятельность состоит исключительно в грабеже и дестрое.

БОЖЕ, ХРАНИ ЯПОНИЮ

Искусственный интеллект, к которому лично у меня практически никаких претензий нет, был также... улучшен. Оказывается, в оригинальной игре он жульничал. В частности, подглядывал за количеством добываемых коку в провинциях. Особо пронырливые игроки сумели схватить AI за рукав и публично казнили. В Creative Assembly было принято решение наставить AI на путь истинный. Результат оказался плачевным: модернизированный компьютерный полководец начал обыгрывать своего создателя, ведущего программиста компании. Пришлось, как говорят в таких случаях, "искать баланс".

В целом поведение соперников, на мой взгляд, стало более осторожным. Они больше не рвутся в атаку сломя голову, целенаправленно защищают важные территории и с большей осмотрительностью выбирают место для нападения. В тактических сражениях AI стал вести себя несколько хитрее, хотя от проблем с определением пути наши японские генералы в полной степени еще не избавились. Кстати, у юнитов появилась характеристика "дисциплина". Скажем, хорошо тренированные японские лучники способны держать четкий строй, линию при стрельбе и пускать стрелы одновременно по команде. А дикие монгольские кавалеристы, не станем закрывать на это глаза, вообще не знают, что такое строй. Любая формация в их исполнении через минуту превращается в бесформенную толпу дикарей. Это здорово влияет не только на геймплей, но и на реалистичность "картинки". И без того пугающе достоверная игра начинает напоминать батальную сцену из дорогого кинофильма. Главное в такие моменты — не приближать камеру слишком близко. Ибо комары.

Дипломатическая система заиграла новыми красками. Компьютерные соперники внимательно следят за тем, насколько пунктуально вы соблюдаете принятые договоренности, и ведут себя соответствующе. Кроме того, эти существа взяли моду присматривать за балансом сил и, прежде чем принять ваше предложение о союзе, внимательно изучат список ваших друзей, врагов, затем попытаются спрогнозировать дальнейшее развитие ситуации, после чего компьютер, скорее всего, зависнет.

Мы этого зависания, впрочем, не заметим. Потому что отчеты о ходе сражения Золотой Орды и клана Hojo поступают крайне противоречивые. Разработчики собрали весьма интересных персонажей на одном поле боя, отчего игра приобрела дополнительную глубину. Интересно очень. И сложно. Стабильного результата пока нет. Но мы очень стараемся.



Редкий шот. Моя тяжелая кавалерия завершает триумфальный разгром противника. Копейщики спешат ей на помощь.



Я ОТ БАБУШКИ УШЕЛ!

Последний взгляд

COLOBOT
www.colobot.com

Жанр
Стратегическое программирование

Разработчик и издатель
Epsitec SA
www.epsitec.ch

Сложность	высокая (если вы не программист)
Графика	4
Сюжет	4,3
Музыка	4
Звук	4,7
Управление	4,8
Интересность	4,6

СУТЬ
КОЛОнизация посредством роБОТов, однако не надейтесь, что сумеете уклониться и не выучить Си++ до конца игры. Недаром одна из версий Colobot продается специально для школ...

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/ME/2000, Pentium II 300 (рек. Pentium II 400), 64 Мбайт ОЗУ, Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ, 4x CD-ROM.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
100 Мбайт на жестком диске.

Если от вас ушел Колобок — значит, вы его плохо запрограммировали, бабуся! Купите Colobot от милой швейцарской команды Epsitec и тренируйтесь на кошках, тьфу, на роботах, пока не освоите программистскую науку. А уж там и по сусекам можно скрести, было бы поблизости месторождение титана да урана, а остальное построим...

Господин ПЭЖЭ

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!

Программистами не рождаются, программистов назначает Судьба в момент очередной инкарнации. Если вы — один из этих счастливцев (впрочем, некоторые утверждают, что слово "несчастный" описывает ситуацию точнее, ибо программиста его собственные дети обычно отличают по грязи, вони, длинным волосам и мозоли на заднице), то ваша судьба все равно предопределена, и единственный выбор, который еще не поздно сделать, — с чего начать выращивание упомянутой мозоли. Colobot далеко не самый худший вариант, поверьте.

О некоторых играх сложно рассказывать, как бы замечательны они ни были. Казалось бы, все факты легко можно уложить в десяток строчек, и сейчас я это сделаю, но ведь по этим фактам никто и никогда не догадается, какую классную штуку я откопал, и меня снова похоронят под водопадом писем "а почему вы ей столько поставили?"...

Поэтому, начав с сухого изложения фактов, придется в конце дать волю эмоциям. Уж извините старика, расчувствовался, как маленький...

СУХО И КОМФОРТНО

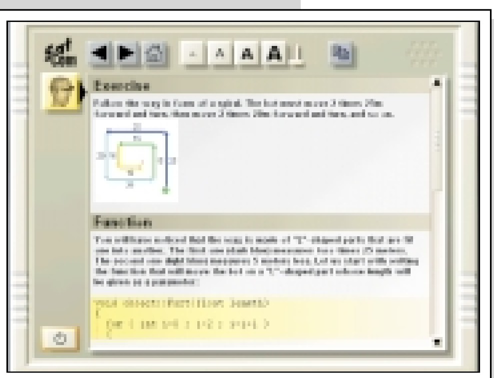
Игра начинается с банального квеста в трех измерениях (и от третьего же лица) для грудных детишек: робота включи, куда надо отведи, найди то, подбери се, отнеси туда, нажми здесь — и наслаждайся результатом. Любой нормальный человек, увидев такое, просто обязан ужаснуться и отдать коробку первым встречным грудным детишкам. И правильно. Им учить Си++ куда как сподручнее, да и полезнее.

Буквально через несколько миссий выполнять задачи вручную станет утомительно, количество подконтрольных роботов потихоньку возрастет, и из центра пришлют первые программы, облегчающие управление. Скажем, батарейки можно будет менять одной кнопкой, а если не полениться и заранее пройти обучающие миссии, то можно написать простенькие программки и для остальных бытовых задач.

Там, где у новичка поиск и сбор местной руды займет полчаса ручной работы, профи-программист за две минуты настучит (да, да, с клавиатуры, как стучали до эпохи марксизма-ленинизма) десять строчек кода, руководствуясь которым, его летучая машинка сама все за пять минут найдет и притащит, а гордый папаша-кодер будет спокойно наслаждаться пейзажем.

Через некоторое время постепенно (о, эта постепенность!) обнаружится, что ручное управление начинает всерьез выходить из моды. Из подручных средств можно будет состря-

Не пугайтесь, дорогие "чайники", вам тут все объяснят с примерами и подробностями.



пать целую кучу роботов, но ведь управлять всеми ими вручную человек неспособен. А враги (разумеется, вскоре появятся и враги — по большей части букашки-таракашки) ждать не собираются: придут, сожрут и растащат. И отступать некуда — позади Земля, которая того и гляди помрет, если не обеспечить ей место для колонизации.

Поначалу, повторюсь, игра выглядит квестом, затем плавно превращается в, простите, стрелялку (первое время отстреливать злых насекомых можно и самому), но в какой-то момент неминуемо придет просветление: компьютеры не ошибаются, а ресурсов у вас в избытке. Пора проявить главные качества программиста: лень и желание переложить работу на кого-нибудь или, на худой конец, на что-нибудь.

ЭТО НЕ МОЯ ПРОБЛЕМА

Задача всякого нормального кодера — любой ценой добиться, чтобы его оставили в покое. Работу должен делать компьютер. Размер любой разумной программки, которую придется написать для благополучного прохождения игры, составит 3-5 килобайт, что совсем немного. И, само собой, каждая такая программа пригодится много-много раз (работать руками вредно!).

Чтобы не быть голословным, приведу пример. Базовый кусочек кода для перезарядки батареи выглядит так:

```
extern void object::RechargeBattery()
{
point start;
object item; //объявили переменные
start = position; //сохранили свою позицию
item = radar(PowerStation); //нашли место перезарядки
goto(item.position); //пошли туда
while ( energyCell.energyLevel < 1 ) { wait(1);
}
//дождались зарядки
goto(start); //вернулись к старту
}
```

Его можно будет впоследствии включать в программу любого робота, чем бы тот ни занимался. Пусть он что-то ищет, отстреливает врагов, собирает полезные ископаемые, но когда батарейка почти истощится, достаточно скомандовать ему: RechargeBattery — и он без вашей помощи отправится искать ближайшую кормушку.

Да и не надо отдавать такую команду руками, ни один нормальный стратег-программист не станет мараться в микроменеджменте, проще написать для роботов универсальный код и вызывать по мере надобности все автоматически.

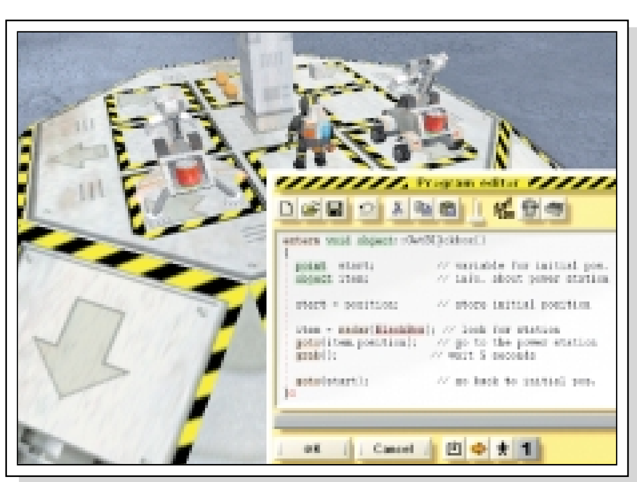
Аналогично раз и навсегда пишется стрельба (не такая, какую для Зергов или Протоссов написали их авторы, а такая, какая устроит именно вас), поиск ресурсов и прочие действия.

СЧАСТЬЕ СВОБОДЫ

Что ж, я обещал эмоции? Вот вам эмоции. Получайте. Я просто тащился от двух основных радостей и огромной пачки мелких приятностей. Я играл и регулярно вскрикивал: "Ой, так ведь здесь же еще и вот так можно!" Я с отцовским чувством был готов гладить по железным головам неразумных, но таких послушных и верных роботов, самостоятельно отбившихся от стаи стрекоз, к которой потом подошел целый табун диких муравьев. Я устраивал самому себе "проверки на вшивость" — миссии, которые проходил, почти не двигаясь с места и не управляя роботами вручную... Я старался растянуть удовольствие.

Сразу хочу предупредить: возможно, любители стратегий не оценят. Они привыкли, что их юниты посланы им свыше и развитию не подлежат. Зато поклонники РПГ... О-о, им перспектива сразу скакнуть всей партией на последний уровень крутости покажется подарком судьбы. Но для этого придется немало потрудиться, баги в программах и мучительный процесс отладки никто еще не отменял.

Волшебство игры, помимо очевидных невооруженному взгляду богатств (графика вполне современного уровня, разумные системные требования, очень приятная анимация и озвучка), кроется в той свободе, которую ощущаешь, поняв, что именно тебе позволено решать, как пройти ту или иную часть игры.



Вы наверняка пролетали эту миссию "ручками". Ну и зря — переделка программы зарядки в собиралку черного ящика заняла пять секунд, а задачу выполнила куда быстрее вас. И, кстати, без сооружения радара.

Никто за тебя не решает, куда и когда выстрелит или пойдет каждый твой робот, ты чувствуешь себя настоящим главнокомандующим, а то и богом, побеждающим любые препятствия за счет ума и сообразительности, превосходящих даже те, которыми отличалась птица Говорун.

Если нужно — возникают четко скоординированные групповые атаки, а если нет — можно поставить у базы заслон из глупых, но агрессивных защитников, а самому на лихом коне отправиться в хирургическую превентивную атаку в жанре action. Твои руки-щупальца растекаются по поверхности очередной планеты и сжимаются на горле врага.

УЧИТЬСЯ, УЧИТЬСЯ И УЧИТЬСЯ

Впрочем, я чуток увлекся. Это я, программист в душе, промчался от первой миссии к последней, наслаждаясь свободой и широтой возможностей (успев, правда, чуть обидеться на миссии, где меня заставили управлять мужиком вручную, и запнувшись несколько раз в начале, пока не понял, что лучше сразу написать умный код, чем десять раз его переделывать). А типичный игрок, программированием не избалованный, получит в Colobot мощный инструмент для целой кучи замечательных занятий. Развитие собственных мозгов. Изучение полезного в жизни программирования (поверьте, программисты неплохо зарабатывают). Получение радости от творчества (да, да, честное слово: именно так программисты и пишут искусственный интеллект в своих играх!). Ну и, безусловно, просто ловля кайфа от хорошей игры.

Да, игры с программированием были и раньше. Помните, совсем недавно мы дружно играли в MindRover? Но объединяла их одна общая черта: весело, но совершенно непохоже ни на что в "настоящем" программировании. Да и заставить обычного игрока получать удовольствие от самого процесса программирования, если преподнести его с самого начала в полном объеме, — задача весьма непростая.

А вот Colobot — это сильно. Это реальное программирование ИИ, в то же время неплохая стратегическая игра, а поверх всего этого — очень приятный action от третьего лица с элементами квеста. И выбирать между ними всеми может сам игрок! Игра для всех. Вперед! И пусть у этих замечательных швейцарцев быстрее найдется настоящий издатель! А ту специальную версию для школ, что продается на их сайте, пусть увидят как можно больше школьников!

Последний взгляд

FROM DUSK TILL DAWN
dusktilldawn.cryogame.com

Жанр
TPS

Разработчик
GameSquad
www.gamesquad.fr

Издатель
Cryo Interactive
www.cryo-interactive.com

Сложность	средняя
Графика	3,1
Сюжет	4
Музыка	4
Звук	3,8
Управление	3,4
Интересность	3,5

СУТЬ
Основательная total conversion легендарного фильма и, разумеется, весьма посредственная игра.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/2000, Pentium II 266 (рек. Pentium III 400), 64 Мбайт ОЗУ, Direct3D-видеокарта (рек. 16 Мбайт ОЗУ), 4x CD-ROM.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
240 Мбайт на жестком диске.

ТРЭШ СТРОГОГО РЕЖИМА

В околокиношной тусовке, представители которой обожают спорить, к примеру, вот на такие темы: появится ли в картине Джона Ву стая голубей, сыграет ли Роб Шнайдер эпизодическую роль в новом фильме с участием Адама Сэндлера (или наоборот, что, в принципе, не важно) и сколько миллионов получит Харрисон Форд за четвертую часть Indiana Jones, существует такое понятие, как "упрощенный сюжет" (УС).

Михаил СУДАКОВ

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
Очередная попытка GameSquad сделать хороший Third Person Shooter удалась далеко не во всем. Да, теперь из игрового процесса убраны скучное чтение записок и поиск нужных ключей, процент немотивированной жестокости многократно возрос, а управление изменилось в лучшую сторону. Но движок неимоверно устарел, монстры и NPC ничуть не поумнели, а хваленый киношный спецэффект Motion Stop отправляется прямиком на свалку по причине полной неприспособленности к работе в узких и закрытых помещениях. Но даже если усиленно закрывать глаза на все эти мелочи, где-то к середине игры подлая вещь под названием "скука" непременно возьмет свое. Вы хотя бы представляете, каково это — от души веселиться в колонии строго режима?

В этих зачастую довольно смешных вольных пересказах сюжетных перипетий очередного голливудского блокбастера Сандра Баллок говорит Киану Ривзу: "Знаешь, я где-то слышала, что отношения, возникшие в экстремальных ситуациях, добром не заканчиваются", на что тот отвечает: "Конечно, не заканчиваются! Я, возможно, и кретин, но не настолько, чтобы играть в "Скорости-2". А в УС культового кино "От заката до рассвета" Джордж Клуни раздает направо и налево затрещины, приговаривая: "Я люблю тебя, братец!", в то время как "братец" старательно корчит из себя извращенца и на все лады расхваливает собственный сценарий.

Так вот, бросив беглый взгляд на компьютерный перепев вышеупомянутого From Dusk Till Dawn (FDTD), никак не можешь отделаться от мысли, что сценарий игры писал кто-то из "шутников-упрощенцев" — уж больно часты шуточки вроде: "Ты за-



Нечто очень отдаленно напоминающее The House of the Dead. С жутко заторможенным управлением.

мочил столько народу, что это больше похоже на фильм Тарантино". Впрочем, понаблюдав за игрой еще немного, приходишь к интересному заключению: пожалуй, такое "продолжение" выглядит гораздо достойнее, чем самый настоящий сиквел под названием "От заката до рассвета-2: Кровавые деньги Техаса", написанный и срежиссированный неким Скоттом Шпигелем (Scott Spiegel).

По всему выходит, что французы из GameSquad во главе с нашим старым знакомым Юбером Шардо (Hubert Chardot), который, к слову, и написал сюжет игры, оказались более талантливыми людьми, нежели писака Шпигель, что, впрочем, не должно удивлять человека, знакомого с их предыдущим творением — типичным survival horror по имени Devil Inside, чей сюжет, несмотря на некоторые огрехи и в корне неверную подачу самого себя, все-таки впечатлял.

ПЕЧАЛЬНОЕ СХОДСТВО

В наследство от Devil Inside осталось не так много вещей, но все принципиальные. Во-первых, жутковатый движок THEO, который не приглянулся мне еще два года назад, а во-вторых, дурная привычка навязывать в напарники главному герою некоторое количество народу, который, как не трудно догадаться, только портит все удовольствие и отчаянно путается под ногами нашего Суперклуни (Скару — ура).

Шутки в сторону. Ископаемый THEO убог настолько, что его выкрутасы порой начинают восприниматься как проявление некоего стиля — пусть странного и не в меру китчевого, но все-таки стиля. Мало в какой игре вы удостоитесь чести увидеть руку главного героя, представляющую из себя что-то вроде поздравительной рождественской открытки: две приклеенные друг к другу плоскости, периодически складывающиеся или открывающиеся с целью подержаться за оружие, вбить осиновый кол в сердце очередного кровососа или гневно сжать кулаки (Don't f**k with Super-Clooney, body!).

Понаблюдав за таким графическим откровением, гораздо более благосклонно начинаешь смотреть на модели монстров уровня GLQuake, а от такой невиданной роскоши, как открывающиеся во время разговоров рты приходишь в неописуемый восторг и прощаешь программистам GameSquad почти все прегрешения. Тем более что все ЭТО (произносить слегка нараспев, скорчив брезгливую мину) мы уже видели не так давно и, насколько я могу судить из личного опыта, обязаны были привыкнуть. Не в движке, в конце концов, счастье.

Джордж Клуни раздает направо и налево затрещины, приговаривая: "Я люблю тебя, братец!", в то время как "братец" старательно корчит из себя извращенца и на все лады расхваливает собственный сценарий.

"МАТРИЦЫ" НЕ БУДЕТ

Хорошие новости состоят в том, что даже с учетом всех отягчающих обстоятельств FDTD временами умудряется выглядеть весьма эффектно. В чем тут фокус, понятно далеко не всегда, — скорее всего, не последнюю роль играет та артистичность, с которой Суперклуни обращается с оружием (подлец даже "Узи" держит, развернув параллельно полу), и уже гораздо более привычные выкрутасы камеры, не признающей прямых траекторий и двигающейся исключительно хитрыми зигзагами.

Даже уродливый во всех смыслах (включая дизайн и количество нательных полигонов) вампир, поданный к столу должным образом (обычно с помощью элегантного наплыва), резкого отторжения уже не вызывает. Пусть не красавец, зато как нарисовался! Невидимый глазу оператор умеет показать потенциальные мишени таким образом, чтобы игрок начинал подпрыгивать на стуле от желания



Смешение красного и зеленого... По-моему, слегка безвкусно.



По напарникам можно стрелять сколько угодно — если они не важны для миссии, то все равно не умрут. Или я плохо старался?

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

"Не скажу, что From Dusk Till Dawn меня разочаровала — игра кажется довольно неплохой и веселой, с отличной атмосферой и музыкой. Это, впрочем, очень сильно зависит от вашего восприятия жанра. Думается, что эта игра вышла у GameSquad гораздо лучше, чем предыдущая (Devil Inside), хотя надо было еще чуток ее отполировать", — рассуждает вслух Hx с сайта **GameGuru (gameguru.box.sk; рейтинг игры: 75%)**.

"AI вампиров не особенно хорош, и хотя иногда вам приходится охранять всяческих NPC или стрелять из огромных пушек, все равно игровой процесс представляет из себя однообразное прохождение комнаты за комнатой, уровня за уровнем, вампира за вампиром", — сокрушается доктор Ватсон (Alex Watson), ныне практикующий на сайте **GameSpot UK (www.gamespot.co.uk; рейтинг игры: 6,9/10)**.



Разборка по-крупному. Жаль, из друзей никто так и не погибнет.

нажать курок задолго до входа в "зону поражения", — разумеется, такой чести удостаиваются лишь избранные кровопийцы, но сути дела это не меняет.

А вот Motion Stop, прекрасно зарекомендовавший себя в Devil Inside, здесь не работает. Удачно подстреленный монстр, облетаемый камерой со всех сторон, замечательно смотрится на открытых пространствах, но практически не виден из-за лезущих в кадр стен, если дело происходит в таком не самом комфортном помещении, как тюрьма. Так что соответствующую опцию лучше всего отключить, чтобы не психовать по поводу каждого красивого с точки зрения компьютера смертоубийства (кстати, какими именно критериями руководствуется железяка при оценке "красоты" — загадка из загадок).

МЫСЛИ О ДРУЗЬЯХ

Отдельных слов заслуживают так называемые соратники, большая часть которых появляется на пути главного героя, чтобы помочь огневой мощью, а некоторые, наоборот, требуют усиленного наблюдения за собственной персоной — как, например, священник, собравшийся благословить всю воду в местных резервуарах и таким оригинальным способом покончить с большим числом кровопийц. Обе разновидности, увы, попадают под статью УК "придушил бы собственными руками", и такие обвинения вовсе не беспочвенны.

Пассивностью NPC и их полным безразличием к собственной судьбе трудно кого-либо удивить, однако еще труднее спокойно смотреть на толстого мужика с шотганом, весело палящего во все четыре стороны, но даже в мыслях не имеющего хоть как-то перемещаться по комнате.

Конечно, пассивностью NPC и их полным безразличием к собственной судьбе трудно кого-либо удивить, однако еще труднее спокойно смотреть на толстого мужика с шотганом, весело палящего во все четыре стороны, но даже в мыслях не имеющего хоть как-то перемещаться по комнате. Стоит эдакий увалень, принимает на грудь по паре укусов в секунду, мужественно горит в пламени огнемета (некоторые вампиры экипированы слишком хорошо), стонет под пулями...

И вот ведь какое забавное дело — за идиота всерьез волнуешься, только если его выживание критично для текущей миссии. В противном случае возникает вредное для здоровья желание подойти и хорошенько добавить от себя. Впрочем, не стоит, ибо вооруженные люди в FDTD излишне нервозны и частенько не разбирают своих и чужих: однажды я умудрился схлопотать пулю, всего лишь решив предоставить разбираться с кровососами банде друзей в количестве шести-семи человек. Отошел в сторону и... был показательно расстрелян простым пареньком в спецовке. Вероятно, за дезертирство.

ПОЧЕМУ?

Тем не менее From Dusk Till Dawn портит вовсе не AI союзников и вампиров (да, ребята отлично умеют ползать по потолкам и иногда немотивированно отпрыгивать в сторону, но на этом, как правило, искра разума и затухает) — учитывая избранный разработчиками ритм игры, данное обстоятельство представляется вовсе не обидным, а иногда и откровенно веселит взгрустнувшего при взгляде на очередного уродца игрока.

GameSquad, успешно избежав своих прошлых ошибок: искалеченного управления (нынешнюю ситуацию тоже нельзя назвать идеальной, но стрейф во время бега — это, если задуматься, громадный шаг вперед), неуместных загадок и абстрагированного от игрового процесса сюжета, — допустила несколько других, не менее печальных, обидных и, не побоюсь этого слова, фатальных.

Очень трудно поддержать интерес к игре, сама суть которой сводится к бесконечному шатанию по тюрьме, выкрашенной в серо-голубые тона, и отстрелу абсолютно одинаково ведущих себя (с поправкой на количество и/или наличие ног, рук и крыльев) вампиров, попадающихся на глаза каждые десять секунд. Да, пару часов это занятие кажется до чертиков увлекательным. Честный и тупой экшен, сопровождаемый каким-никаким выбросом адреналина в кровь и умело выдерживающий атмосферу, заданную пять лет назад одноименным фильмом.

А затем интерес начинает угасать. Медленно и неотвратимо, как затухает неумело разведенный костер, лишенный к тому же постоянной подпитки в виде сухих веток. Авторы не прилагают ни малейших усилий, чтобы внести в игру хоть какое-то разнообразие, — короткие и абсолютно нединамичные аркадные вставки не играют абсолютно никакой роли... И в какой-то момент вы обязательно произносите: все, с меня хватит. Escape from jail? Да, пожалуй.

Суперклуни — спаситель медсестер. И детский Айболит, как известно.



ЛЮДИ В КОРИЧНЕВОМ

Максимально приблизив камеру к происходящему и сфокусировавшись на парящем посреди бурого с нездоровыми белесыми крапинками “космоса” крейсере, вы неизбежно будете сражены престранной ассоциацией. Вербализуется она примерно следующим образом: “Кто это выбросил в дачный сортир такую красивую и почти совсем новую игрушку?!”

Андрей ОМ

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!

Я все больше убеждаюсь, что механизмы успеха/провала КИ находятся полностью в Иррациональном, за пределами Просчитываемого. Возьмем FW: будучи, согласно всем чертежам, близкой к гениальности, при личном знакомстве игра оставляет букет неприятных и трудновыразимых вкусовых ощущений. Самое интересное, что и пинать не за что — умучивать игру насмерть только за плоский (!!! — как же я от этого устал) космос и бестолковые модели судов было бы проявлением недостойного джентльмена дурновкусия и горячности. Нет, здесь тоньше…

Думать, что за последние тридцать дней с Conquest: Frontier Wars (FW) произошли радикальные изменения, было бы страшной тактической ошибкой. Поэтому Редакция Журнала, Известного Как Game.EXE, в моем лице рекомендует вам открыть прошлый номер на странице 38 и несколько раз подряд прочесть содержащийся там материал под названием “Прелесть” (в предпоследнем его абзаце даже имеется преизящное обоснование столь экстравагантного заголовка).

ВЕЛИКИЕ ГЕОГРАФИЧЕСКИЕ ОТКРЫТИЯ

…Впрочем, нет, вру — в игре вдруг обнаружился zoom. Спасибо озаглавленной “Field Manual” инструкции по эксплуатации за подсказку (страшно подумать, сколько людей так о нем и не узнает!) — теперь можно внимательно рассматривать полигоны, из которых собраны наши незамысловатые подчиненные. Тут же просыпаются фантомные боли в ампутированной Fewer Pitch еще в бытность свою Digital Anvil функции вращения камеры — сидишь, бывало, красный весь, мышь возишь, правую кнопку давишь, ужас. А оно не поворачивается.

Потом, конечно, появились cutscenes, из которых явственно следует, что химическим братьям Робертсам (в заставке так и написано — Roberts Bros. Production, типа Коэны) крепко запала в душу игра StarCraft. Стыдоба, конечно, невыразимая. Позор джунглей.



Место Зеленых Рамок занимают, как видим, Желтые Конусы. Неправда ли, вам неосознанно хочется повернуть это собрание полигонов по горизонтальной оси?

Последний взгляд

CONQUEST: FRONTIER WARS
www.ubisoft.com/conquestfrontierwars

Жанр
RTS

Разработчик
Fever Pitch Studios
www.feverpitchstudios.com

Издатель
Ubi Soft
www.ubisoft.com

Сложность	средняя
Графика	2,9
Сюжет	3
Музыка	4,8
Звук	3,5
Управление	4,7
Интересность	3

СУТЬ
Технологически безупречная, легкая в обращении, обладающая несколькими радикальными новациями RTS, в которой начисто отсутствует внутренний огонь и священное безумие. Можно, но тоскливо.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/ME/2000, Pentium II 350+, 64 Мбайта ОЗУ (рек. 128+ Мбайт), Direct3D-видеокарта с 8 Мбайт ОЗУ, 4x CD-ROM, DirectX 7.0.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
350 Мбайт на жестком диске, еще 100 Мбайт необходимо для swap-файла.



Первое, чему FW вас научит, — брать с собой на каждую прогулку support ship, который легко отличить от собратьев по гигантскому зеленому нимбу.

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

Сотрудник **Tactical Arena (tactical.pcarena.com)** Боб Робертс (Bob Roberts) поражается способностям ожившего к релизу алгоритма путенахождения: "Вам достаточно щелкнуть на макрокарте на нужную систему — и флот переместится туда, куда нужно (минус, понятно, время в пути). В некоторых миссиях имеются физические барьеры, аналог непроходимых горных масивов в StarCraft, так вот, юниты никогда в них не застревают и не имеют привычки бестолково тыкаться носами в препятствие". Финальная оценка: 4/5.

Ожил саундтрек, с которым связан презанятный эффект: если крепко зажмуриться, то можно убедить себя в том, что перед нами игра совершенно эпических пропорций. Не космоопера, ладно — хотя бы космооперетта. Форменный Лондонский симфонический, форменный Джон Уильямс (John Williams): империя наносит, и все дела. Все как у взрослых. Настоящий Космический Пафос рвется из колонок на свободу, под тревожные духовые сверху экрана полагается выплывать чудовищной громаде личного Executor-класса линкора Дарта Вейдера, но вместо него в центр монитора выкатывается стайка потешных серо-желтых тараканчиков, настаивающих на том, чтобы их называли корветами и непременно по имени-отчеству.

БУДНИ ПРОРАБА

На самом деле правила, по которым живет FW, довольно интересны: связанные с появлением wormholes новшества в стратегическом планировании, интендантская возня с supply lines, появление адмирала, которому можно вверить часть флота и безбоязненно поручать всякую несложную работу, — все это вполне жизнеспособно. Смысл здесь в том, чтобы сконцентрировать наше внимание на вещах, ранее жанру совершенно не свойственных и изобретенных Fever Pitch. Получается. Иногда на удивление: так, идеи поручения искусственному интеллекту выполнения части наших полководческих обязанностей никогда до сего дня не срабатывали — тем любопытнее наблюдать, как ведомый големом флот зачищает подотчетную себе часть сектора, своевременно отправляет побитых молью участников веселья в ремонтные мастерские и никогда не делает очевидных глупостей.

В первой же миссии игра кокетливо показывает нам чудеса дрессуры AI: "Они умнее, чем кажутся!" — кричит закадровый лейтенант, когда похожие на макароны системы "ракушки" вражьи корветы самозабвенно кидаются давить наши харвестеры. Действительно, по виду не скажешь. Еще войска умеют организованно отступать, получив серьезные повреждения (великая редкость, если вы следите за жанром), и, напротив, будучи в attack mode, загонять реципиента с бойкостью и задором русской псовой борзой средней величины.

Каждая миссия являет собой систему, пронизанную wormholes, — всего до 16 секторов, в каждом из которых болтается по нескольку планет, так и просящих колонизации и увесистого гарнизона для охраны. С последним возникают проблемы: FW сознательно ставит нам в колеса не традиционные в таких случаях палки даже, а ломы, вводя ограничение на command points (ergo — на количество одновременно участвующих в веселье кораблей). В таких условиях диковатые для RTS как жанра дилеммы разряда "построить харвестер или же истребитель?" — обычное дело. (Правильным ответом, конечно, был бы соединительный союз "и".)

Следует также отметить почти безупречную систему организации юнитов в группы и их, групп, быстрого менеджмента — с учетом описанных в предыдущем абзаце особенностей местной географии это без дураков радует. К сожалению, в отличие от StarCraft, отсутствует multiple grouping technique (это когда один и тот же юнит может безболезненно для себя, нас и интерфейса управления находиться в составе двух и более тактических групп), но уже одно то, что я употребляю это словосочетание в рецензии на FW, является автоматическим весомым комплиментом Fever Pitch и братьям-якудза персонально. Иными словами, управление массивной и не всегда вписывающейся в повороты игрой симпатично вплоть до изящества.



Каждой RTS — своих Протоссов. Вместо Forge здесь Forger, интерфейс выкрашен в характерные цвета, а закадровый голос подозрительно отдает металлом алюминием.

УНЕСИТЕ

Вы, конечно, уже заметили — даже отпуская в адрес FW витиеватые восточные любезности, мне не удается согнать с лица поселившееся там выражение сложных и преимущественно неприязненных чувств. Дело здесь даже не в вызывающем неприятные физиологические ассоциации местном космосе. Проблема заключается в отсутствии называемой нами модным словом "драйв" субстанции (которая, несмотря на многочисленные прочие недостатки, фонтаном бьет из предыдущей игры Digital Anvil — Starlancer, оду которой см. в июньском-2000 номере).

Технически и теоретически, FW является бесконечно интересной игрой.

Но скука на самом деле смертная.

РАЗРАБОТЧИКИ ВСЕХ СТРАН, СОЕДИНЯЙТЕСЬ!

ПОЛИГОН

Издается с августа 1999 года. Выходит один раз в месяц.

#10 (25) '01

КАК ЭТО ДЕЛАЕТСЯ СТР.92

ИЗДАТЕЛЬСКОЕ ДЕЛО: ЛЕКЦИЯ ДЛЯ РАЗРАБОТЧИКОВ

Окончание. Начало см. в #8-9'01

...Меня больше всего раздражает такой подход: "Да я справлюсь с этим не хуже любого другого! Вот, сейчас я организую свою компанию, я хочу управлять большой фирмой! Мы запросто сделаем совершенно потрясающую игру, самую лучшую на свете!"

ГЛАВНОЕ ОКНО СТР.95

ELIXIR STUDIOS: ДНЕВНИК РЕВОЛЮЦИОНЕРА

Продолжение. Начало см. в ##8-9'01

Как уже упоминалось, объем беллетристических творений Демиса Хассабиса за три года почти сравнялся с ПСС графа Л.Н.Толстого. "Заметки на полях" (даже если публиковать их черным по фиолетовому) не могут вместить в себя всю широту мысли творца. Его ранние замыслы и идеи, его прозорливые рассуждения достойны отдельной публикации.

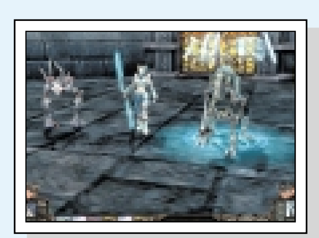
ГЛАВНОЕ ОКНО СТР.99

NIVAL INTERACTIVE: НОВАЯ, НОВАЯ СКАЗКА

Продолжение. Начало см. в #9'01



После школы я поступил в институт на факультет лаковой миниатюры. Это такой национальный русский промысел. Работа художника заключается в очень детальном выписывании крохотных фигурок на гладких деревянных поверхностях. С технологической точки зрения это очень сложный процесс, требующий огромных затрат времени. Через пару месяцев я понял, что это мне порядком надоело.





КОНКУРС, СНОВА КОНКУРС!

СТР.107

КОНКУРС СТР.108

КАЖДЫЙ ИМЕЕТ ПРАВО НА СВОЕГО СЭМА!

НАСТАВЛЕНИЕ 2: ПРОСТРАНСТВА ЛИКОВАНИЯ

КОНКУРС SERIOUS SAM НА ЛУЧШУЮ КАРТУ

Перед вами лежит листок бумаги с контурами будущего уровня, а также готов черновой макет. Если так, то продолжим. Если нет, до свидания. Вам уже поздно начинать.

ИЗДАТЕЛЬСКОЕ ДЕЛО:

ЛЕКЦИЯ ДЛЯ РАЗРАБОТЧИКОВ

Окончание. Начало см. в #8-9'01

Дэн РОДЖЕРС (Dan Rogers), президент BizDev, Inc. (www.bizdev-inc.com)

Если бы вы были независимым разработчиком, как долго работали бы над проектом, прежде чем показать его издателю?

Microsoft: Сначала я бы очень детально проработал концепцию своей игры. Безусловно, сделал бы анимационный ролик, который был бы в состоянии эту концепцию подкрепить, а также продемонстрировать издателю свой потенциал, в том, что касается игровой графики. Что же до программного кода... Если в нем имеются какие-то хитрости, нюансы, неожиданные технические решения, я бы обязательно подготовил его прототип. К примеру, если игра представляет собой шутер от первого лица, и я раньше никогда не занимался созданием подобных игр, то без работающего программного кода ни за что не пошел бы к издателю. А разве можно иначе доказать то, что вы способны написать приличный движок?

Midway: Здесь все зависит от моих, в частности, технических, возможностей. Если я, будучи независимым девелопером, уже могу похвастаться несколькими известными программами, если я обладаю приличным технологическим потенциалом, то я потратил бы на работу месяца три-четыре, сфокусировав основное внимание на художественной стороне проекта, а также на различного рода мелочах. Этого времени, при указанных условиях, обычно бывает достаточно. Если вы не обладаете хорошей технической базой, то вам потребуется шесть-восемь месяцев. Но главное все же вот в чем: в издательство нужно обращаться не раньше, чем вы почувствуете гордость за собственное творение.

Sierra: Я бы довел работу до того момента, когда смог бы четко показать, в чем заключается концепция игры. Но полностью заканчивать ее я бы не стал.

Take Two: А я довел бы дело до играбельной демо-версии и того момента, когда смог бы с уверенностью сказать, какие средства и сколько времени потребуется для завершения проекта.

Если игра предназначается для PlayStation или Xbox, можно ли принести вам демо-версию, работающую на PC?

Microsoft: Да.

Midway: По большому счету, это не так уж страшно, если демо-версия сделана для персонального компьютера, а сама игра предназначается для Xbox или GameCube, поскольку их рабочие среды — OpenGL и DirectX. А вот PS2 — совсем другое дело. Если вы покажете нам демо-версию для ПК и она нам понравится, мы, конечно, рассмотрим ее подробнее. Однако при этом мы будем весьма недовольны тем, что у вас отсутствует демо для PlayStation 2. Это понятно: любой издатель предпочел бы увидеть прообраз игры именно на том "железе", для которого она, игра, будет предназначаться. За последний год мы получили немало предложений, в которых говорилось примерно следующее: "Сейчас у нас есть только версия для ПК, но мы всегда можем переделать ее под PlayStation 2". Между тем, если люди никогда раньше не работали с PS2, им невдомек, что это несколько сложнее, чем кажется. Мы убедились в этом на собственном опыте.

Sierra: Xbox, конечно, лучше, чем PS2. Конечно, демо-версии на другом "железе" вполне допустимы, но вам придется немало потрудиться, чтобы доказать мне свою способность делать игры для PS2, если до сих пор вы работали только над программами для компьютеров.

Take Two: Да, хотя консольные игры от компьютерных отличаются очень заметно.

Что вы думаете об использовании независимыми разработчиками в своих проектах известных движков, вроде LithTech, Renderware, NetImmerse?

Microsoft: Первая мысль такова: "А почему они не написали свой собственный?" Ведь обычно разработчики, дабы добиться наилучшей графики, пишут движок самостоятельно. Если же вы полагаетесь на уже готовую работу, я, пожалуй, спрошу о причинах этого. И еще одно: использование чужих движков заметно повышает стоимость проекта.

Midway: За последний год мне несколько раз пришлось задуматься над этим вопросом, когда девелоперы из разных стран мира показывали нам игры, сделанные с использованием упомянутых вами движков. Что я могу сказать... Здесь тоже все зависит от конкретного случая. Бывают такие игры, прототипы которых вполне можно сделать на основе одного из известных движков, просто чтобы показать свое видение игры, ее концепцию. При этом вы сбережете немало сил, времени и средств. Если же вы разрабатываете гоночную игру, спортивный симулятор или файтинг, вам будет необходимо добиться очень высокой детализации, а для этой цели подобрать приличный мультиплатформенный движок из уже существующих очень трудно. В общем, преимущества довольно очевидны, и прежде всего это умеренная стоимость проекта. Но и сложностей немало, например, ограничения, связанные с мультиплатформенностью.

Sierra: По-моему, это отличная идея.

Take Two: Прекрасная мысль, но при этом в вашей игре обязательно должно быть что-нибудь особенное, выходящее за рамки основной технологии. Иначе ваше творение ничем не будет отличаться от прочих.

Какие качества вы больше всего цените в девелоперах-новичках?

Microsoft: Серьезное отношение к своему делу. Грамотное распределение обязанностей в

команде, когда один и тот же (пусть даже самый одаренный) человек не занимается всеми делами сразу. Мне нравится, когда главный программист компании не является одновременно ее директором, бухгалтером и кассиром. Когда все строго подчинено конечному успеху в любом деле, за которое берутся эти люди. А еще мне всегда импонирует увлеченность людей, страстность, с которой они работают над проектом. Если вы скажете мне: "У нас в разработке находится около пятнадцати проектов, и мы просто пытаемся найти издателя, так что возьмите на выбор любой из пятнадцати, и мы сделаем все в лучшем виде", я, честно признаться, большого восторга не испытаю. У вас обязательно должна быть четкая программа действий, иначе вам никогда не добиться успеха.

Sierra: Мне нравится уже то, что группа людей, желающая реализовать свои идеи, становится независимой компанией-разработчиком.

Take Two: Хорошую демо-версию.

Чего бы вы не хотели видеть в разработчиках?

Microsoft: Мне не нравится, когда люди не имеют четкого представления о том, что будет представлять собой их игра. Иногда можно видеть, как разработчик изо всех сил цепляется за какую-то свою идею, не имеющую, с нашей точки зрения, коммерческой ценности. Но оставить эту идею он категорически отказывается! Причем такие вещи случаются не только с новичками, но и с весьма компетентными, опытными девелоперами. Обычно в таких случаях, к сожалению, совместная работа теряет всякий смысл.

Sierra: Меня больше всего раздражает такой подход: "Да я справлюсь с этим не хуже любого другого! Вот, сейчас я организую свою компанию, я хочу управлять большой фирмой! Мы запросто сделаем совершенно потрясающую игру, самую лучшую на свете!"

Take Two: Мы умеем срабатываться с разными людьми, так что проблемы возникают нечасто. Но если вы сделаете не очень хорошую игру, некачественную, или просто неинтересную, то нам с вами, увы, не по пути.

Есть ли смысл обращаться к помощи агента? Если да, то чем именно он может помочь?

Microsoft: Думаю, помощь агента может пригодиться. Агенты, как правило, обладают необходимой информацией, неплохо представляют себе интересы издателя. Так что агент может оказаться очень даже полезен в ситуации, когда вы не имеете достаточного опыта в ведении подобных дел. По нашему мнению, привлечение агентов несколько увеличивает стоимость проекта, но это подорожание не так уж велико.

Midway: Мне никогда не приходилось подходить к этому вопросу с точки зрения представления интересов группы разработчиков. Но, имея дело с агентами, я никогда не испытывал проблем, поскольку, если мы принципиально расходимся во мнениях по некоторым важным вопросам, то никакого сотрудничества и не получается. В таких случаях я просто разворачиваюсь и ухожу прочь. Кроме того, агенты бывают разные. Некоторые просто поражают своими запросами, требуя, чтобы им, самое меньшее, достали с неба луну. Таким я отвечаю, мол, спасибо за сотрудничество, но ваше предложение нас не интересует, всего хорошего. И вешаю трубку. Другие, наоборот, хорошо понимают, что занимаются серьезным делом, в котором могут (и должны) остаться в выигрыше все заинтересованные стороны. Они отдают себе отчет в том, что издательство прежде всего исходит из своих собственных интересов. В общем, пока наши отношения остаются в цивилизованных рамках, пока мы понимаем друг друга, в работе с агентами не возникает никаких проблем.

Sierra: В некоторых случаях агенты полезны. Мне приходилось работать со многими из них. Однако ваш агент обязательно должен хорошо разбираться в реалиях рынка.

Take Two: Да, смысл есть. Агент поможет вам лучше разобраться в происходящем. У вас наверняка будут возникать такие моменты, когда вам начнет казаться, что вас, грубо говоря, "кидают", что вы заслуживаете гораздо большего... Вот тут-то и потребуется человек, который сможет дать вам совет, причем сделает это с нейтральной, менее заинтересованной, нежели ваша или издателя, точки зрения.

Кто решает вопрос, давать ли зеленый свет очередному проекту?

Microsoft: Эд Фрайес (Ed Fries). Он вице-президент компании, ответственный за публикацию игр. Все происходит следующим образом. Мы получаем предложение, рассматриваем его и, если оно нам нравится, идем к Эду Фрайесу, показываем ему все необходимые материалы, вводим в курс дела, объясняем, каковы будут наши вложения и какая прибыль ожидается в конечном итоге. После чего гадаем, будет ли следующий шаг, понравилась ли Эду идея... Часто он говорит: "Давайте подумаем еще немного", или: "Почему бы вам не рассмотреть этот проект более детально?", или: "А вы уверены, что им (авторам) удастся все это сделать, способны ли они на такое технически?" Потихоньку мы приближаемся к некоей модели действий, единой для всех проектов. Согласно этой модели, фазе собственно разработки будет предшествовать предварительный этап, на котором мы будем работать над игровым дизайном, доводя его до совершенства, а также над технической стороной дела. При этом нам потребуется анимационный ролик и программный код, по которым мы сможем судить о предполагаемых возможностях будущей игры. Затем мы переходим к тестированию, доводим его результаты до сведения потребителя и наблюдаем за его реакцией. Если мы по-прежнему убеждены в перспективности проекта, то наступает время перейти к этапу разработки. По этой схеме, как я уже сказал, скоро будут развиваться буквально все наши проекты.

Midway: Такого человека, одного, назвать нельзя. Его просто не существует. После того как проект ложится ко мне на стол, мы "пропускаем" его через нашу производственную команду. Если она дает добро, мы связываемся с менеджерами по производству и маркетингу и узнаем их мнение. В случае, если это мнение также оказывается положительным, мы приступаем к более серьезному разговору с разработчиком. В общем, имея на руках только положительные рекомендации, мы составляем предложение нашим директорам по публикациям и разработке, после чего они ставят свои подписи и дают проекту отмашку. Что особенно важно, к принятию решения имеют непосредственное отношение и мой отдел, и директора по разработке и маркетингу. Все мы в одинаковой степени влияем на окончательное решение, зажечь ли зеленый свет перед очередной разработкой.

Sierra: Такому решению предшествует определенный процесс. В исполнительный комитет входят главный администратор, наш президент, директор по продажам, глава маркетингового отдела и ваш покорный слуга. Мы встречаемся каждую пятницу и обсуждаем проблемы разработки новых игр.

Take Two: Для этого у нас имеется исполнительный комитет, в состав которого входят около десятка менеджеров. Комитет

собирается раз в месяц и выносит решения — как положительные, так и отрицательные.

Сколько времени обычно проходит с момента, когда вы впервые взглянули на предложение, до принятия решения о “зеленом свете”?

Microsoft: Два месяца. Иногда все происходит намного быстрее, а порой — заметно дольше.

Midway: Если мы получаем добро от разработчиков и отдела маркетинга, наш ответ дойдет до вас примерно через месяц. Если мы по-прежнему заинтересованы в сотрудничестве с вами, следующий шаг сделаем мы сами. Весь же процесс, от поступления вашего предложения до момента подписания контракта, обычно занимает дней шестьдесят.

Sierra: От двух недель до двух месяцев.

Take Two: Месяц.

После того как проект утвержден, сколько времени уходит на переговоры о деталях контракта и на его подписание?

Microsoft: Я в свое время справился за неделю. Хотя тут многое зависит от ситуации. Мы научились довольно быстро решать подобные проблемы, так как получили приличный опыт в таких делах и знаем, в чем кроются главные сложности.

Midway: Мы используем довольно стандартный вариант соглашения, так что обсуждения не столь длительны. На уступки приходится идти обеим сторонам. Как правило, на все про все уходит не более 60 дней.

Sierra: От двух недель до двух месяцев.

Take Two: Это зависит от представляющего разработчиков юриста или бизнесмена, а также от того, как быстро они закончат все необходимые приготовления со своей стороны. В общем, можно уложиться в месяц.

Насколько трудно разработчику сохранить права на интеллектуальную собственность?

Microsoft: Мы предпочитаем оставлять за авторами право на технологию, движок, но не на внутренние составляющие игры. Под ними подразумеваются графика, дизайн, игровые персонажи, название и все такое.

Midway: Да, это очень трудно.

Sierra: Все подобные моменты можно оговорить заранее. Но, вообще говоря, такие претензии не слишком приветствуются.

Take Two: Это зависит от авторитета разработчика, от его имени. Для новичков сохранить право на интеллектуальную собственность, прямо скажем, трудновато. Ветеранам проще — от них ожидается, что они сделают хорошую игру и получат взамен право на некоторые ее составляющие.

Насколько трудно разработчику получить право на дальнейшее использование созданных им программных инструментов?

Microsoft: Скорее всего, вы сохраните за собой право на эти инструменты. А мы получим лицензию на их распространение вместе с готовой игрой.

Midway: Этот вопрос мы рассматриваем отдельно. Все определяется фактором риска, значимостью проекта, его масштабами. Но я могу вам сказать, что есть несколько очень хороших способов сохранить за разработчиком права на дальнейшее использование созданных им прикладных программ.

Sierra: Проще простого. Мы всегда позволяем нашим партнерам использовать эти программы в будущем.

Take Two: Обычно это не проблема.

Есть ли у вас какое-нибудь пожелание молодым разработчикам?

Microsoft: Определите для себя, что именно вы хотите сделать. И сделайте это.

Midway: Я бы посоветовал им сфокусировать внимание на игровой концепции. Добиться того, чтобы игра отличалась как можно более необычными характеристиками, уникальным геймплеем. Но, конечно, оригинальность мысли вам придется подкрепить, так сказать, потом и кровью. Вам нужно научиться в короткие сроки создавать работающий прототип игры. Вам не обойтись без большого желания созидать, без увлеченности работой. Вы должны уметь грамотно использовать возможности своей компании. Вы должны уметь реализовывать свою точку зрения. Последнее особенно важно, ибо как раз на вашу способность добиться задуманного результата будут в первую очередь смотреть издатели. Нам, например, чтобы высоко оценить разработчика, нужно почувствовать его уверенность в себе, его способность создать шедевр. А главное — вы должны четко себе представлять, как этого добиться.

Sierra: Поначалу всегда трудно, очень трудно. Вы уверены, что способны предложить нам нечто особое, уникальное? Если нет, поработайте немного на какую-нибудь крупную компанию, наберитесь опыта, сформируйте свои взгляды.

Take Two: Никогда не отчаивайтесь. Прежде чем вы встанете на ноги и достигнете настоящего успеха, вам придется пройти долгий, тернистый путь. Вы будете просто поражены тем, как многому вам еще предстоит научиться. Так что, повторяю, ни в коем случае не опускайте рук! Не стесняйтесь спрашивать совета у тех людей, мнению которых вы доверяете. Иногда бывает очень трудно отнестись к критике с пониманием, но знайте: чем больше вы обнаружите в своей работе недостатков, тем лучше у вас будет получаться в дальнейшем. И не бойтесь, если вам сначала придется работать над мелкими, незначительными проектами. Это ваша дверь в будущее, кладовая, в которой вы сможете получить необходимый опыт.

ИТОГИ

Итак, что же дальше?

Для начала я посоветовал бы вам рассматривать свое творчество, равно как и потенциал своей группы, в свете приведенных выше комментариев, сделанных публикаторами-мейджорами. Затем соберитесь вместе и внимательно прочитайте эти интервью. Обсудите их между собой. После чего, основываясь на сделанных выводах, разработайте стратегический план работы.

Сначала задайте себе несколько вопросов:

1. В чем мы превосходим другие девелоперские группы?
2. Какие именно игры мы хотим делать? Что нас больше всего привлекает?
3. Обладаем ли мы настоящим талантом? Если нет, как это можно компенсировать?
4. Можем ли мы предложить, скажем, три принципиально новых, революционных, идеи, которые можно реализовать при создании компьютерных игр? В чем их суть? Есть ли в них что-нибудь такое, что удивит издателя?
5. Сколько времени потребуется нам для создания прототипа игры? И сколько это будет стоить?

Наконец, помните, что на вашей стороне несколько простых фактов. Наша индустрия пока еще очень молода. И если вы тоже молоды, талантливы и работоспособны, на вас обязательно обратят внимание агенты и издатели. Но, прежде чем приступить к сотрудничеству с кем бы то ни было, задумайтесь: а вы уверены, что представляете себе, во что ввязываетесь? Если ответ на этот вопрос будет утвердительным, то... всех благ! И удачной охоты на публикаторов!

Перевод с английского **Антона ИСУПОВА.**

ELIXIR STUDIOS: ДНЕВНИК РЕВОЛЮЦИОНЕРА

Продолжение. Начало см. в ##8-9'01

Как уже упоминалось, объем беллетристических творений Демиса Хассабиса за три года почти сравнялся с ПСС графа Л.Н.Толстого. "Заметки на полях" (даже если публиковать их черным по фиолетовому) не могут вместить в себя всю широту мысли творца. Его ранние замыслы и идеи, его прозорливые рассуждения достойны отдельной публикации.

Что мы сегодня и делаем, знакомя вас с двумя дневниками Демиса образца дай бог памяти какого года.

Звучит смешно, но тем не менее: мы живем в XXI веке и уже знаем, к чему привела революция технологий в компьютерных играх. А ТОТ Демис еще не знал, но, будучи в детстве патентованным вундеркиндом, легко мог предвидеть, что ждет нас в будущем. Еще не было Diablo II, "Корсаров", Sacrifice, а Демис уже смотрел в будущее. Смотрел и все-все видел...

Сегодня "Эликсир" занимается финишной доводкой сделанного за прошедшие годы, планирует дальнейшие проекты, готовит демо-версии, пресс-релизы. То есть суетится.

Мы же предлагаем вам уйти от суматохи XXI века и погрузиться в историю. У нас есть уникальный шанс познакомиться с сокровенными мыслями борца за "Революцию" далекого 1999 года (да, да, это был 99-й).

Читая эти манускрипты, не забывайте, что содержащаяся в них мудрость очень скоро приведет автора и его компанию к релизу игрошедевра всех времен и народов — Republic: The Revolution. Согласно последним сводкам с фронтов, выпуск игры назначен на весну 2002 года.

Демис ХАССАБИС, буревестник р.



О НАСИЛИИ В КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ



В прессе идет бурное обсуждение темы насилия в компьютерных играх. В течение мая многие игровые компании, включая id, Sony и Eidos, были вызваны в суд семьями жертв, убитых в прошлом году в перестрелках в школах Западной Падуки (Кентукки, США). Несчастные родители требуют взыскать за убитых детей 130 миллионов долларов. Бензина в огонь истерики, творящейся в газетах, подлила другая бойня, на сей раз в Литтлтоне (Колорадо). Журналисты всерьез утверждают, что компьютерные игры воспитывают убийц.

Но так ли это?.. На мой взгляд, совершенно несправедливо сваливать вину за подобное насилие на игры. Я полагаю, проблема в законах, позволяющих людям иметь столько оружия, сколько хватило бы не на одну армию. Ведь трагедии вроде тех, что произошли в США, вовсе не так часты в других странах. В Европе и Японии люди играют в те же игры, смотрят те же фильмы, слушают такую же музыку, но подобные вещи здесь почти исключены. Почему? Причина — легко доступное оружие.

Необходимо, впрочем, сказать, что если игровая индустрия всерьез собирается выйти на всеобщий рынок, нам придется брать на себя большую ответственность за свои творения. Потребуется особая изобретательность в поиске способов вовлечения людей во всё более сложные игры, которые мы создаем. Бездумное уничтожение всего и вся — лишь начальное условие для игры соответствующего жанра, пусть даже ее действие происходит в мирах, сияющих потрясающей графикой. Как долго мы можем продолжать потреблять подобный игровой материал? Нет, нет, я не говорю, что



некоторые виды игр вымрут, как динозавры. Deathmatch, похоже, вечен. Тем не менее, мне кажется, что вскоре мы увидим новые игры, о которых до настоящего времени могли только мечтать. Другие игры.

После завершения работы над первым Theme Park я провел немало времени, размышляя о причинах бурного успеха игры. Даже сегодня мне с трудом верится, что было продано более четырех миллионов копий. Игра до сих пор, даже через пять лет после релиза, находится в двадцатке лучших. Так вот, одной из главных причин успеха я бы назвал полное отсутствие в ней насилия. Именно по этой причине Theme Park покупали так называемые семейные игроки. Я специально заглянул в список самых продаваемых за последние годы игр. В нем немало названий, которые имели потрясающий успех у публики, но однако ж без привлечения на свою сторону насилия. Уже продано более двух миллионов копий SimCity 3000, ошеломляющий успех имел Microsoft Flight Sim'98, количество проданных копий которого достигло четырех миллионов. И т.д. Вот вам доказательство того, что реки крови отнюдь не обязательны, чтобы сделать игру блокбастером.

Существуют две исторические причины, по которым игры в основном опирались на насилие. Первые игроки были "типичными представителями молодежи" (по крайней мере таким было первое игровое поколение). Это раз. Второе: технология тех времен ограничивала игровую среду, делая взаимодействие на уровне выше среднего и жестокого непрактичным.

До PlayStation, а появление этой консоли, на мой взгляд, сродни революции в игровой среде, большую часть игроков составляли мужчины от 16 до 25 лет, коих вполне устраивала жестокость в качестве лейтмотива игры. Это подтверждается бешеным успехом Doom-подобных игр. Тем не менее за последние годы указанный выше среднестатистический игрок, во-первых, слегка вырос, а во-вторых, даже сделал попытку обратиться женщиной. Все правильно, компьютерные игры стали мэйнстримом. Первое поколение игроков доживает сейчас свой третий десяток. Игровая аудитория расширяется, следовательно — должна становиться разнообразней и игровая тематика.

Мы больше не вправе винить во всем технологию. Если говорить об интерактивности, ранние компьютеры в социальном плане напоминали кроманьонцев. Убийства — начальный уровень взаимодействия, сравнительно простой для программирования. Все, что выходит за рамки шутера, значительно сложнее. Поэтому большинство игр неизбежно останавливалось на том виде взаимодействия игрока с компьютером, которое обычно завершалось смертью одной из сторон. Теперь все изменилось. Появление мощных ПК и сложных технологий искусственного интеллекта дало жизнь куда более изощренным формам взаимодействия, которые, в свою очередь, открыли бескрайнее море возможностей для геймплея. Компьютерные миры вскоре будут населены интеллектуальными субъектами со значительным диапазоном познавательных навыков и эмоций (вроде ревности, ненависти, страха). И вовсе не случайно, что чип, предназначенный для следующего поколения PlayStation, называется "Emotion Engine".

Успехи в программировании сделали возможным приближение игр к реальности. Программисты компьютерных игр используют передовые технологии искусственного интеллекта (ИИ). Как результат появляются игры, подобные The Sims (Maxis), использующие симуляцию и технологию ИИ для создания виртуальных миров, которые живут, дышат и существуют почти независимо от игрока. Успехи же по части трехмерной графики позволяют нам создавать все более фотореалистичные миры, что помогает поддержать иллюзию реальности, делающую их более правдоподобными. Все это дает возможность гейм-дизайнерам заниматься все более честолюбивыми проектами. Или, по крайней мере, должно давать.

Мы можем и должны рассчитывать на продвижение вперед, рассматривая более сложные темы. Индустрия в целом может существовать в собственном замкнутом пространстве, не взаимодействуя с окружающим миром. Приближение следующего поколения PlayStation должно подвигнуть нас на состязание с таким традиционным видом развлечения, как кино, а значит, надо искать темы, кроме смерти и разрушения. Я не предлагаю выпустить игру, основанную на труде шахтеров Шеффилда девятнадцатого столетия. Однако нам стоит сделать шаг вперед и попробовать что-то новое, не похожее на компьютеризацию игрушечных солдатиков или ковбоев и индейцев. Я говорю о создании более сложных миров, где игроки попадают в настолько убедительную и привлекательную альтернативную реальность, что им не под силу оставаться безучастными к происходящему.

То, что в Республике называется "шикарный автомобиль". И впрямь шикарный.



О СБЫВШИХСЯ МЕЧТАХ СОРАТНИКОВ

Что важнее: геймплей или технология? Поиск ответа на этот вопрос вот уже долгие годы не дает покоя разработчикам компьютерных игр. Но в последнее время девелоперы все чаще склоняются в сторону второго: все поголовно увлечены технологиями, на свет пачками производятся демо-версии, которые тут же становятся знаменитыми. Настоящие произведения программистского искусства, они нисколько не впечатляют "человека с улицы". А ведь технология может и должна произвести революцию именно в геймплее! Хотя бы по одной простой причине: она позволяет создавать игры, о которых пять лет назад мы и мечтать не смели.

Глобальные перемены за последние годы принесло аппаратное ускорение 3D-графики. "Картинка" получила второе рождение, хотя в некотором смысле перемены были чисто косметические. Да, Mario 64 смотрится потрясающе, но разве играть в него стало интереснее, чем в оригинального двухмерного Mario? И это только одна часть истории. Для иллюстрации моей точки зрения давайте рассмотрим то, что делает "Эликсир". Наша технология фундаментально влияет на играбельность и, что важно, в самом что ни на есть положительном смысле.



Восемь месяцев мы трудились над новой графической технологией, которая даст фору любому движку, находящемуся сейчас в разработке. Вот простенькое объяснение для непосвященных по части того, что берет на себя графический движок. Любая модель каждой сцены собирается из полигонов. В зависимости от уровня детализации, которого вы хотите достичь, количество полигонов может колебаться от пары дюжин до нескольких тысяч. К примеру, дерево, вероятнее всего, будет состоять из нескольких сотен полигонов (все-таки не такой уж существенный объект). Для сравнения: персонаж среднестатистической игры для PlayStation собран из 450-500 полигонов. Каждый раз, когда ракурс меняется, компьютер должен заново прорисовать все эти полигоны. Разумеется, чем больше полигонов надо отображать, тем медленнее процесс перерисовки. Это так называемая частота смены кадров. Так что если ваш компьютер задыхается, демонстрируя Q3 Test, то это лишь потому, что он пытается нарисовать слишком много полигонов на кадр. Для того чтобы игра продолжала работать на разумной скорости, разработчик был вынужден ограничивать количество деталей в своей игре. Так вот, мы готовы изменить эту ситуацию навсегда.

Сери (Ceri), наш новый художник, пришел к нам всего пару недель назад. Рассказав ему об игре в его первое эликсировское утро, я спросил парня: "Как ты представляешь себе работу с движком, поддерживающим бесконечное количество полигонов?" Он чуть не свалился со стула. Потом я показал ему дерево, собранное из полутора миллионов полигонов. Детализация потрясающая. Во всем, включая мох в трещинках коры. После чего я вынужден был помочь ему добраться до рабочего места...

Для игрового художника это сбывшаяся мечта. До сих пор программисты всегда предупреждали художников: "У вас есть только 200 полигонов, чтобы создать эту машину". Теперь мы говорим им: "Нарисуй нам побольше полигонов. Столько, сколько сможешь". И это, кстати, является источником невиданных доселе проблем: профессиональное ПО художника, требующее обычно очень продвинутого компьютера, не в состоянии поддержать некоторые из наиболее крупных моделей, которые мы делаем.

Как подобная технология повлияет на геймплей? Попросту говоря, она позволит дизайнеру создавать миры куда более



правдоподобные, чем когда-либо. Фотореализм больше не фантазия, он находится на расстоянии полета стрелы от того, чтобы стать реальностью. Нет больше лимита на количество деталей, которые мы можем добавить в игру. Нет ограничений и по тому, как объекты смоделированы. Игрок может увидеть лес, состоящий из бесконечного количества высокополигональных деревьев, тянущийся до самого горизонта. Уже одно это может сделать игру более правдоподобной. Мир, в который легко поверить, затягивает в себя. Разработчики находятся на границе создания игр, равных по атмосфере фильмам.

Придание играм большего кинематографического эффекта — один из путей использования технологии для улучшения геймплея. Существует и множество других. Например, искусственный интеллект: без новых разработок в этой области вы никогда не увидели бы SimCity или Theme Park. А сетевые игры? Многопользовательский режим не существовал бы вовсе без новых технологий. Можно привести бесконечное количество других, более мелких, примеров, когда геймплей улучшается на основе технологии. В MDK, например, снайперская винтовка обладает возможностью приближать цель. Более совершенные ИИ-алгоритмы позволяют игрокам отдавать приказы по формированию боевого порядка в Age of Empires II. Технология, без сомнения, может управлять нововведениями в геймплее.

Впрочем, я уверен, что многие фанатики геймплея все равно настроены скептически. В частности, улучшения в графической технологии — это легкая добыча. Некоторым из моих коллег по барабану, как выглядит игра. Для них текстовый NetHack — вершина игрового творения. Но факт в том, что они в меньшинстве. Нравится нам это или нет, большая часть PlayStation-поколения в первую очередь обращает внимание на внешний вид игры. Игры массового потребления нуждаются в качествах, востребованных на рынке. Особенно, если вы просите людей заплатить за них 50 фунтов стерлингов. Времена смехотворных двухмерных спрайтов и неадекватной графики канули в Лету. Навсегда.

Противопоставление технологии и геймплея в некотором роде фальшиво. Можно спросить, что важнее при изучении языка: грамматика или словарный запас. Очевидно, вам понадобится и то, и другое. Разумеется, технология не замыкается сама в себе. Я абсолютно уверен, что в ближайшие годы она позволит нам создавать всё больше и больше игр, о которых мы раньше и не мечтали. Джордж Лукас (George Lucas) говорит: "Я ждал 16 лет, чтобы создать Phantom Menace, потому что просто не существовало технологий, позволявших мне сделать это раньше". Примените эту мысль к играм и потом смело мечтайте о будущем.

(Продолжение следует.)

Публикуется с разрешения журнала Edge (Великобритания).

Перевод с английского **Марии ГОРБАТОВОЙ.**



NIVAL INTERACTIVE: НОВАЯ, НОВАЯ СКАЗКА

Продолжение. Начало см. в #9'01

Андрей ЕМЕЛЬЯНЕНКО, руководитель проекта "Демиурги" (Etherlords)

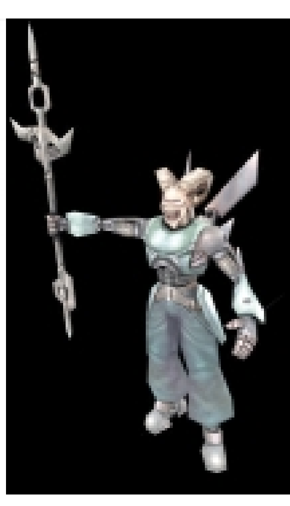


Наталья Тазбаш.

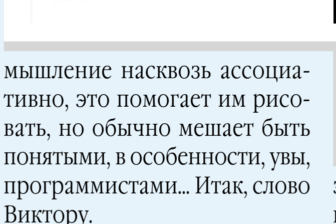
КОСНОЕ ФЭНТЕЗИ. ВРЕМЯ ЛОМАТЬ ХРЕБТЫ

В прошлый раз я обещал вам интервью с одним из художников "Демиургов". Мой собеседник — Виктор Сурков, автор текстур к "Проклятым Землям", а ныне ведущий 2D- и концепт-художник "Демиургов". Иногда его речь может показаться непоследовательной, но если вы хоть раз общались с компьютерными художниками, то поймете, что иначе и быть не может: их





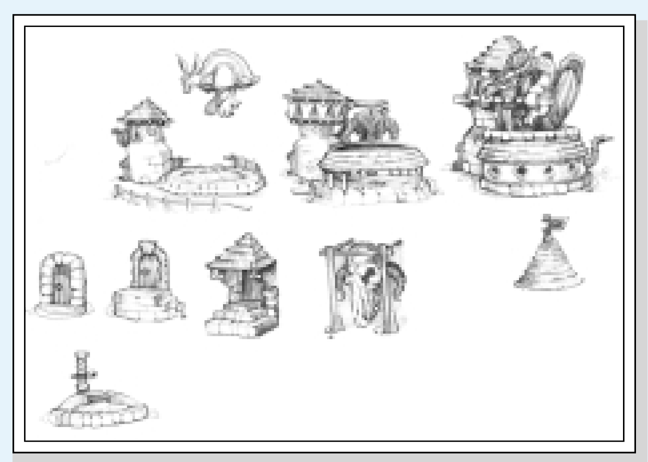
Ранний эскиз героя Синтетов, и вот что мы из него сделали. Пропорции порядком изменились, не правда ли?..



мышление насквозь ассоциативно, это помогает им рисовать, но обычно мешает быть понятыми, в особенности, увы, программистами... Итак, слово Виктору.

"Моя первая игра в "Нивале" — "Проклятые Земли". На самом деле, это вообще моя первая компьютерная игра. После школы я поступил в институт на факультет лаковой миниатюры. Это такой национальный русский промысел. Работа художника заключается в очень детальном выписывании крохотных фигурок на гладких деревянных поверхностях. С технологической точки зрения это очень сложный процесс, требующий огромных затрат времени. Через пару месяцев я понял, что это мне порядком надоело. Однако, как ни странно, ненависть к лаковой миниатюре не убила во мне любви к детальной прорисовке изображения — и это мне здорово пригодилось в рисовании игровых текстур.

"Проклятые Земли" были для меня серьезным испытанием при отсутствии большого выбора. Дело в том, что обычно текстурщик должен рисовать текстуру, исходя из некоей "идеологии" образа, которая содержится в модели. То есть модель должна заключать в себе ясное представление о том, как будет выглядеть готовый персонаж. Но в "Проклятых Землях" модели были слишком уж низкополигональными, поэтому ни о какой "идеологии" говорить не приходилось: недостаток полигонов оставлял мало свободы для работы с деталями. Но было и преимущество — к примеру, в том, что мне пришлось придумывать образ,



Нынешние скетчи зданий для стратегического экрана.

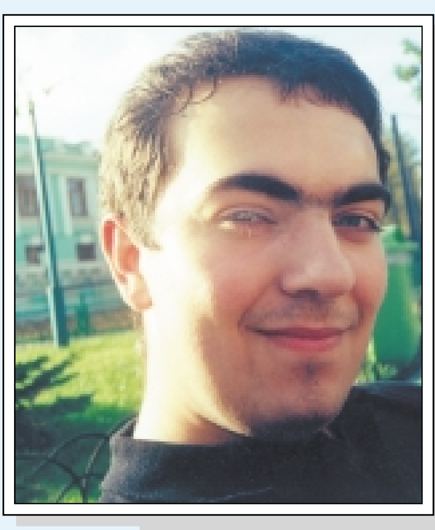
личность для довольно безликих моделей на уровне текстур. Так я стал персонификатором. Вообще говоря, это задача концепт-художника, но так уж получилось...

В "Демиургах" модели куда детальнее: форма стала важнее текстуры. Как я ни старался, никак не мог не вмешиваться в процесс. Я тратил массу рабочего времени на обсуждение эскизов с концепт-художником и моделей с моделлерами, спорил, настаивал — в общем, лез не в свое дело. Вскоре я начал понимать, что мне предстоит. Для начала я поставил свое кресло в непосредственной близости от главного моделлера. Он брал эскиз нашего художника, делал модель и спрашивал меня: ну и что мы из этого сделаем?

Наш тогдашний концепт-художник, Сева Мартыненко, проделал невероятную работу, результатом которой стал общий стиль существ расы Синтетов — моих любимых персонажей в мире "Демиургов". Сева — замечательный иллюстратор книг в жанре научной фантастики, и в свое время получил за это немало наград. Но для моделей яркая идея — еще не все. В игре, в отличие от книжной иллюстрации, есть свои ограничения, вроде положения камеры, масштабирования и т.д. В итоге изящный рисунок вполне может стать довольно уродливой моделью, когда смотришь на нее на игровом экране. И сложнее всего с пропорциями: для того чтобы модель смотрелась в игре, ее пропорции должны быть несколько преувеличены, причем преувеличены весьма специфическим образом. Часть Севиных моделей мы переделали с учетом этой особенности. Иногда я просто клал на эскиз чистый лист кальки и рисовал поверх него...

Одна из проблем была в том, что Сева, превосходный иллюстратор научной фантастики, не слишком любит фэнтези, а все расы в "Демиургах", кроме Синтетов, при всей своей оригинальности должны быть именно узнаваемыми фэнтези-персонажами. Кроме того, у нас образовалась масса дополнительной работы со стратегическим экраном. После переделки экономической системы мы потеряли почти все здания, что успели нарисовать до того, ведь банки, фабрики и проч. попросту поменяли свое лицо. Даже эскизы от них не пригодились, так как выглядели слишком уж технологичными. Нам нужно было что-нибудь поярче и посказочней.

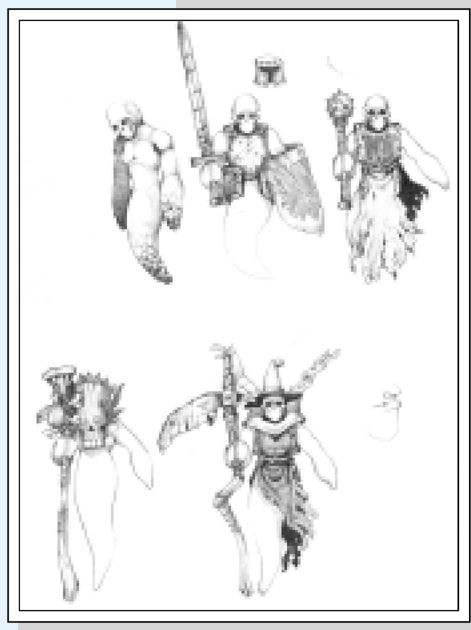
Итак, нам стало совершенно ясно, что новые эскизы существ и зданий для стратегического экрана должны появляться регулярно и в больших количествах, иначе про ноябрьский релиз можно смело забыть. Время улетучивалось с пугающей быстротой, а поиски нового концепт-художника в России — очень непростое дело. Проблема даже не в молодости российской игровой индустрии, а в том, что художников, профессионально работающих в жанре фэнтези, у нас очень мало, в отличие от Европы и Америки, где этим, по-моему, не занимается только ленивый. А поскольку я был самым злостным спорщиком по поводу эскизов, в один прекрасный день мне сказали: ладно, раз ты такой умный — сам их и рисуй! Вот так я и стал концепт-художником... Вечно мне больше всех надо. Это у меня с детства. Правда, как говорят, это сэкономило нам немало времени: к счастью, у меня получилось рисовать эскизы и делать текстуры достаточно быстро для того, чтобы мы уложились в сроки.



Виктор Сурков.

Как-то я спросил главного художника проекта, почему именно я в итоге занялся концепт-дизайном. Его ответ меня удивил: "ведь ты эксперт по канонам фэнтези". Но дело в том, что я рисовал отнюдь не по канонам! Моя цель как раз в обратном. Может быть, это звучит нескромно, но я пытаюсь сломать хребет жанру, который так закоснел в стереотипах. Кто-то, посмотрев на Синтетов, сказал, что я, наверное, поклонник Гигера. Ничего подобного, я люблю комиксы. Если вы видели американские комиксы 60-х, то поймете, о чем я. Их писали маслом. Зачем забираться в такое глубокое прошлое? Но ведь мы живем в России. Американцам незачем изучать историю современного интернационального искусства, оно у них в крови. А здесь надо обращаться к истокам, чтобы понять нынешнюю моду и современные тенденции. Комиксы и старые мультфильмы очень помогли мне в этом. Вдохновляли ли меня какие-нибудь игры? Очень журналистский вопрос. Да. Quake III и Dark Omen".

Кинеты, свежие эскизы.



НЕБОЛЬШАЯ ТЕСТОВАЯ РЕВОЛЮЦИЯ. ИНТЕРФЕЙС НА ЭКСПОРТ

Продолжаем наши экспресс-интервью. Тема этого дневника — бета-тестирование "Демиургов", а значит, лучшего собеседника, чем Олег Белайчук, менеджер по бета-тестированию, не найти. Вот его рассказ:

"Впервые за всю историю "Нивала" мы решили набрать интернациональную команду тестеров. И это решение можно смело назвать небольшой революцией, так как раньше мы, как и все прочие российские девелоперы, работали только с москвичами. А тут — международное тестирование. Причина подобного подхода, я думаю, понятна: если наша цель — игра на уровне мировых стандартов, то иначе и быть не может. И дело здесь далеко не только в качестве английской речи...

Во-первых, мы четко поняли, что "Проклятые Земли" — их сценарий, миссии, баланс — были рассчитаны прежде всего на российского игрока. А потому, понравившись в России, для международного рынка игра оказалась несколько далекой от общепринятых стандартов. Стало быть, нам важно знать мнение игроков со всего света во время разработки, а не после релиза. Между прочим, "Демиурги" уже сегодня вызывают немалый интерес публики: в течение первых двух дней после объявления о наборе тестеров к нам пришло 1500 заявлений, 4000 — за первую неделю, из них три четверти из США и других зарубежных стран.

В бета-версии, предложенной для международного тестирования, мы серьезно модифицировали интерфейс стратегического экрана. Я следил за этим процессом, поэтому могу изложить подробности. Во-первых, изменился интерфейс магазинов рун и заклинаний. Раньше он выглядел так (см. рис.1): слева — герой и его книга заклинаний, справа — заклинания, которые продаются в магазине. Слева вверху показано, сколько нужно ресурсов для приобретения заклинания. И все. Казалось бы, все на месте, все ясно, но когда мы показали это решение на прошлогодней E3, выяснилось, что пользователи часто смотрят на экран в полном недоумении. То, что слева, по умолчанию воспринималось как предложение магазина, а то, что справа, — как книга заклинаний героя. А потому никак не получалось купить заклинание!..

А вот так выглядит интерфейс магазина бета-версии (см. рис. 2). Теперь все четко разделено надвое: герой все еще слева, но картинка на правой стороне выглядит так, что ее уже не хочется ассоциировать с героем. Да, для опытного игрока это непринципиально, но если можно сделать понятнее — надо сделать, не так ли? Теперь можно покупать заклинания не по одному, а сразу несколько, и видеть общую стоимость. Значит, не надо считать в уме, что было бы непросто, принимая во внимание большое количество ресурсов, которые нужно просуммировать. Если вы не можете позволить себе все заклинания, которые хотелось бы купить, — лишние можно вернуть, не теряя ресурсов. Очень полезная возможность. Наконец, теперь в магазине видна цена одной руны заклинания, что позволит вам обходить стороной заклинания, за которые потом не удастся заплатить.

Интерфейс магазина рун тоже был, скажем так, чрезмерно лаконичен. Что хуже, при всей


Наталья Тазбаш.

Олег Белайчук.


2.


1.


3.


4.


Замок Кинетов.

своей скупости он, словно речь идет об аркаде, требовал немалого количества мышиных кликов. Однако это стало очевидным для нас далеко не сразу. Казалось, все просто (см. рис.3): выбираете заклинание, видите символ справа, это максимальное количество рун, которое ваш герой может “носить” в одном заклинании. Кнопки “минус” и “плюс” их убирают и добавляют. А теперь представьте себе, что вам надо заполнить рунами 15 заклинаний! 15 щелчков по кнопке “Купить”... С другой стороны, если вы не рассчитали расхода ресурсов, а часть важных заклинаний еще не обеспечена... Тут-то вы и пожалеете о том, что так быстро нажимали на кнопочку.

Словом, что-то нужно было менять, но если делать экран сложнее, разобраться в нем будет нелегко. Вот чего мы достигли (см. рис.4). Слева — по-прежнему характеристики героя и его книга заклинаний. Справа — цена одной руны для выбранного заклинания. Кнопки внизу позволяют покупать руны по одной или же заполнить заклинание рунами до максимально возможного количества. Обычно больше пяти рун для одного заклинания брать нельзя, но особый навык дает героям право носить их с собой до 15 штук — см. последнюю кнопку, позволяющую заполнить все заклинания разом. Наконец, руны можно вернуть в магазин — по одной, все с одного заклинания или вообще все сразу. Во второй колонке чисел — стоимость покупки. Очень важно, если ресурсов на все не хватает”.

Между тем этот интерфейс, разумеется, еще будет трансформироваться. Мы открыты для предложений от бета-тестеров “Демиургов”. И позже я непременно расскажу вам, что мы изменим к финальной версии. Но это еще не вся история... В одном из ранних дневников я коснулся темы “глобальных заклинаний”. В бета-версии они впервые появились в интерфейсе, и мы, кажется, опять получили игру в игре...

ГЛОБАЛЬНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ. И ЭТО ВСЕ О НИХ

В прошлом дневнике была обещана история о “глобальных заклинаниях”. Вот она. Рассказывает Александр Мишулин, дизайнер миссий “Демиургов”:

“Изначально, придумывая систему магии, мы решили, что игроку надо дать возможность тем или иным образом влиять на весь ход игровых событий, в том числе на развитие собственной империи. Ради этого и создавались глобальные заклинания (ГЗ). Не могу утверждать, что идея совершенно оригинальна: нечто похожее можно найти, например, в Master of Magic. Однако мы сочли, что без нее любая магическая пошаговая стратегия здорово проиграет. Главное — найти оригинальный и удобный способ ее реализации.

Надо сказать, что тему ГЗ мы обсуждали многократно, но всякий раз оказывалось, что идея как-то не вяжется со всем остальным. Не хватало оригинальной концепции, благодаря которой система ГЗ органично вписалась бы в игру. Мы привыкли не сомневаться в полезности ГЗ как дополнительного источника удовольствия от игры... Но, вновь вернувшись к этой проблеме через полтора года, вдруг обнаружили, что ответ на вопрос “так зачем же миру глобальные заклинания?” так и не стал очевидным. Ну да, ГЗ могут давать ресурсы, воскрешать погибших героев... Но где же оригинальная идея?

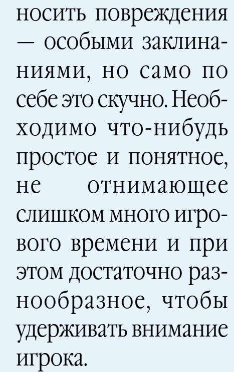
Сначала мы решили, что существование ГЗ можно оправдать, если сделать их дополнительными бонусами на карте. Чтобы стимулировать ее исследование. Но после того как мы переделали стратегическую систему, бонусов на карте и без того стало предостаточно. Была мысль сделать так, чтобы ГЗ стали дополнительным фактором, влияющим на поединки. Однако сначала мы взяли на себя труд посчитать все факторы,


Общий вид эфирной боевой арены, где проходят бои защитников замка и атакующих героев.

влияющие на эти самые поединки. Это было несложно, потому что оказалось, что на них влияет абсолютно все, что есть на карте... Еще один множитель усложнил бы задачу в геометрической прогрессии. И для нас, рассчитывающих баланс, и для игрока, которому было бы непросто держать в уме столько факторов.

Ну хорошо. Если победа — это захват вражеского замка, то ГЗ могут делать что-нибудь этакое с замками. Не так давно на наше собрание заглянул Паша Епишин, программист, работающий над другим ниваловским проектом. Наслушавшись наших препирательств, он сказал: "Вы сделали войну между героями по принципу игр с магическими картами. А теперь сделайте такую же войну между замками". Бедный Паша, он, наверное, не раз пожалел о своих словах... Мы обрушили на него шквал контраргументов против этой очевидно сырой, неадекватной, некомпетентной идеи, которая усложнит нашу и без того нелегкую жизнь... Паша, однако, не смутился и сказал, что, напротив, это было бы самым простым решением, так как нам не пришлось бы изобретать ничего нового.

Это, разумеется, не аргумент, но вскоре мы поняли, что в этой идее что-то есть. Война между замками может быть устроена по-разному. Можно просто на-



носить повреждения — особыми заклинаниями, но само по себе это скучно. Необходимо что-нибудь простое и понятное, не отнимающее слишком много игрового времени и при этом достаточно разнообразное, чтобы удерживать внимание игрока.

Так родилась идея "эфирных поединков". То есть мы можем послать героя с любого места на карте в атаку на вражеский замок. Получается своего рода телепортация через эфир посредством ГЗ. Если победил атакующий герой — он наносит вред чужому замку, сообразно своему уровню. Точно так же ГЗ позволяет назначить героя на оборону замка. И что замечательно — герой не обязан в замке оставаться. Он может гулять по карте, собирать заклинания и готовиться к отражению атаки. Самое важное преимущество этого подхода в том, что у игрока появился новый способ одержать победу над противником. А чем больше возможностей — тем лучше.

Конечно, это не все, что могут ГЗ. Мы сделали их больше сорока штук. Одни — общими для всех рас: они призывают героев, назначают атакующих и защищающихся. Другие — оригинальными. Например, Хаоты и Виталы могут наносить замкам непосредственные повреждения разными методами. Кроме того, парочки удачных эфирных нападений может оказаться недостаточно для победы, потому что замки постепенно регенерируют; специальные заклинания усиливают эту особенность. Самые дорогие и мощные заклинания могут быть опасны и для того, кто ими пользуется: так, есть спелл, который заставляет все замки, даже союзные, терять за каждый ход определенное количество "здоровья", — и никакая регенерация их не спасет! Это очень полезное заклинание, но только в том случае, если вы совершенно точно знаете, что у вашего замка останется больше "здоровья".

А вот еще заклинание — позволяющее видеть вражеские ГЗ. При этом, что важнее, у вас есть возможность их развеивать — но это совсем непросто. ГЗ можно усиливать дополнительными единицами эфира. Чем больше эфира вы "закачаете" в глобальное заклинание, тем сложнее будет его разрушить. Чтобы уничтожить заклинание врага, в контрспелл надо вложить больше эфира, чем было потрачено недругом. И даже тогда у вас будет лишь шанс на успех — но никак не его гарантия. Почему? Потому что, если заклятие легко разрушить, оно не стоит затрачиваемых ресурсов. Короче говоря, никто не будет их накладывать. С другой стороны, если разрушение заклинаний будет стоить заведомо очень дорого, никто не будет пытаться их разрушать. Мы решили, что у каждого игрока должен быть шанс, который можно повысить дополнительными единицами эфира. Но только шанс!"

Основная цель ГЗ — дать игроку альтернативный способ уничтожить замок врага. Точнее — несколько способов. По-моему, у нас получилась игра в игре. Надеюсь, это добавит "Демиургам" оригинальности и интересности.



Героиня Синтетов творит заклинание с кодовым названием "Overload". Сейчас заколдованный Мехозавр получит +5 к атаке и защите, зато потом будет терять всякий раз по 2 единицы за ход.

Александр Мишулин.



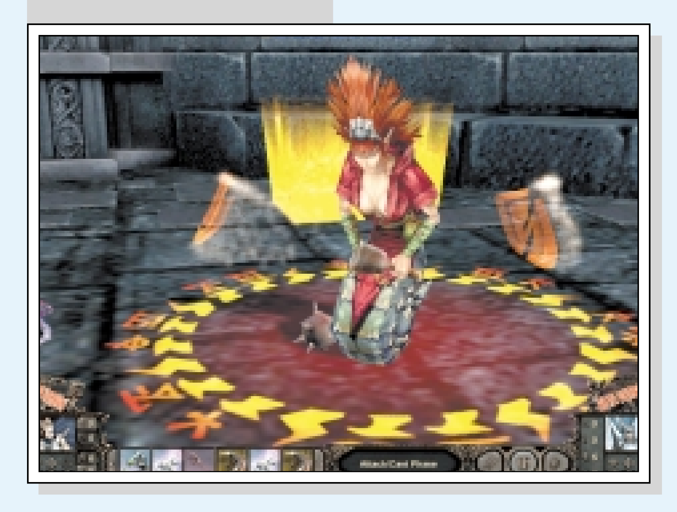
Наталья Тазбаш.

БЕТА–ТЕСТИРОВАНИЕ. ПЕРВЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ



Кажется, у нас есть хорошие шансы закончить всю графику к "Демиургам" до 31 августа. Большой праздник для наших художников: наконец-то они смогут отправиться в свой "летний" отпуск. Мы добавили несколько новых боевых экранов: по одному дополнительному для каждой из четырех рас, одно подземелье, один боевой экран для героев, защищающих форты, и один — для финальной битвы (но это пока большой секрет). А вот к программистам судьба не столь благосклонна: у них еще много работы по искусственному интеллекту (ИИ), автоматической камере и (огромное спасибо нашей гигантской команде бета-тестеров) исправлению ошибок.

Кстати, можно подвести первые итоги трех недель бета-тестирования. Всем тестерам понравились графика и музыка игры (а вот звуковые эффекты им не показались, поэтому у наших звукорежиссеров будет очень плотное расписание в ближайшие недели). Мы получили множество пожеланий по игровому процессу. Многие игроки — в том числе из числа разработчиков — говорили, что было бы здорово сделать режим, где можно было бы просто сражаться друг с другом. В результате в игре прибавился новый режим под названием "Дуэль". Если выбрать его в меню, то можно сразу перейти к сражениям один на один с ИИ или живым соперником. Помимо всего прочего, "Дуэль" существенно поможет нам упростить процесс обучения игровым правилам, что немаловажно для начинающих "демиургов".



Жрица Ламия, существо Кинетов, испытывает на себе синтетское заклинание под кодовым названием "Dwindle". Сейчас Ламия потеряет 4 единицы защиты.

С самого начала мы решили, что этот режим не должен копировать бои MtG, где каждый просто выбирает для колоды любые карты. Важно, чтобы дуэль обучала игрока основам боевой системы "Демиургов", показывала, как купить руны и заклинания, как составлять правильные книги заклинаний и использовать способности героев. Кроме того, для удобства начинающих пользователей было бы неплохо сделать несколько готовых книг заклинаний, которые можно использовать без каких-либо изменений.

Понятно, что рано или поздно даже самые неопытные игроки попробуют отредактировать книгу заклинаний. Поэтому нам пришлось всерьез поразмыслить над тем, как должна происходить покупка новых спеллов. Наконец, мы решили создать пять так называемых "уровней ресурсов". Они определяют, сколько ресурсов вы получите на данную игру. В "Дуэли" за ресурсы можно купить заклинания и руны к ним, уровни героя, его особые способности и навыки. Если вы выбрали пятый уровень ресурсов, то сможете приобрести любые заклинания, чтобы дать достойный отпор самому сильному противнику, хотя играть на этом уровне будет сложнее всего. Очень удобно иметь заранее установленные уровни ресурсов в игре с живым противником. Во-первых, отпадает необходимость всякий раз договариваться о количестве того или иного ресурса, а значит — постоянно переделывать колоды. В результате можно будет смело тратить время на создание толковой колоды и использовать ее много раз. Во-вторых, одинаковый уровень ресурсов обеспечит обоим противникам относительно равные условия в бою.



Интерфейсный экран глобальных заклинаний. Мы посылаем героя атаковать замок врага. Видно, сколько дней будет готовиться заклинание и сколько эфира оно потребует.

Кроме того, мы действительно собрали довольно много готовых книг заклинаний пяти уровней сложности, примерно соответствующих пяти уровням ресурсов. Если у игрока недостаточно опыта, чтобы сразу самостоятельно собрать сбалансированную книгу, он сможет взять одну из имеющихся и спокойно играть. Их, к слову, тоже можно редактировать, покупая новые заклинания. При этом количество ресурсов, отпущенных на закупку заклинаний и развитие героя, будет соответствовать уровню выбранной книги. Играя против компьютера, вы сможете выбрать для врага готовую книгу, отредактировать ее или создать новую.

За последние три недели мы провели немало плей-тестов игры: порядка четырех игроков за один тест, большинство из них — непрофессионалы, ребята приходили к нам в офис и играли с самого начала. За каждым наблюдал кто-нибудь из команды разработчиков. Вопреки нашим опасениям, тестеры быстро адаптировались к игре, в особенности — на стратегическом экране.

Откровенно говоря, я ожидал, что мы будем с трудом подавлять приступы смеха, наблюдая за тем, что мы натворили, но должен сознаться, что плей-тесты "Прокля-

тых Земель" были куда более веселым зрелищем. Забавных историй — всего ничего. Один игрок вступил в дипломатический союз сам с собой. Другой умудрился заставить сопротивляться одного монстра, который, как честно-честно обещал мне геймдизайнер, "вообще никогда не будет оказывать сопротивления". Напротив, он предназначался для прямо противоположной цели, а именно для того, чтобы стать легкой добычей игрока. Как показывает практика, в игре всегда (по крайней мере в начале) должны быть монстры, которых легко "выносить"; если сразу сталкиваешься со сложным противником, возникает раздражение. У этого монстра были заклинания, которые требовали достаточного количества эфира, и обычно несчастный погибал в течение первых пяти ходов, не оказывая сопротивления. Однако тестер не торопился разделаться с монстром, в результате чего несчастное животное дожило-таки до прибытия своей армии (видимо — впервые за всю историю игры), и это оказалось фатальным для героя игрока...

Вообще, мы заметили, что игроки легко осваивают основные приемы боя в "Демиургах" благодаря наблюдению за действиями противника. Таким вещам, как возможность блокировать атаки, и не только одним, но и несколькими созданиями, оказалось несложно обучиться у ИИ.

Тесты принесли немало результатов — как обнадеживающих, так и тревожных. Ниже я расскажу об этом поподробнее.

БОЕВОЙ ИИ. ЖЕЛЕЗНЫЙ, БУДЬ ЧЕЛОВЕКОМ!

ы продолжаем собирать и анализировать отчеты международного бета-тестирования "Демиургов", а также результаты наших локальных тестов. Выяснилось, что многие усилия по борьбе с предсказуемыми проблемами не пропали даром. Например, тестируя весеннюю бета-версию, мы беспокоились, не слишком ли медлителен процесс боя, и постарались его ускорить. Теперь мы позволяем игрокам не только пропускать анимацию и визуальные эффекты заклинаний, вызова и перемещения монстров, — одним нажатием мыши можно послать всех вызванных созданий в атаку, закончить все назначенные действия и выдать их результат, нажав на "пробел", а когда исход битвы очевиден — доверить ее компьютеру, переключившись на режим автоматического боя. В результате мы пока не получили ни одной жалобы по поводу монотонности или неинтересности боя в "Демиургах". А еще мы добавили очень важную кнопку "сдаться", правда, похоже, она не достаточно хорошо заметна, и игроки не сразу ее находят. Мне же кажется, что если она будет слишком сильно выделяться, игрок решит, что перспектива проигрыша более вероятна, чем это есть на самом деле...

Бета-тестирование еще раз подтвердило, что одна из самых проблемных задач игрового программирования — создание боевого ИИ. У нас было с ним немало трудностей, связанных с тем, что каждое боевое действие, предпринятое игроком, влечет за собой очень большое число вариантов дальнейшего развития событий. Обычно ИИ анализирует все возможные в данной ситуации действия, вычисляет их результаты и выбирает наилучший ход с точки зрения быстрейшей победы. Однако в случае боя в "Демиургах" для такого выбора надо обсчитать слишком много вариантов действий. Дерево выбора не просто велико, оно огромно. Например, в свой ход мы можем сделать три действия, каждое из которых дает еще три возможности в будущем, и так далее. Эти расчеты довольно сильно загружают систему, и компьютер с заявленной нами минимальной конфигурацией попросту будет тормозить игру, если ему придется анализировать все дерево возможных последствий. Более того, прямой перебор всех вариантов за разумное время невозможен. В результате все наши усилия по ускорению боя пропали бы даром. Словом, перед нами встала задача каким-то образом ограничить количество событий, анализируемых ИИ, то есть кардинально сократить дерево выбора.

К счастью, мы довольно быстро пришли к идее так называемого "метода экспертных оценок". Прежде чем углубиться в объяснения, я хотел бы кратко описать сильные и слабые стороны боевого ИИ по сравнению с живым игроком с точки зрения программиста. Очевидно, что сильнейшая сторона ИИ — быстрый перебор и правильная оценка вариантов в соответствии с заданной функцией оценки (по крайней мере, если он написан корректно). Понятно, что для человека столь глубокий расчет вариантов — довольно сложная задача. Вот, например, во время боя в "Демиургах" мой противник сделал такую ошибку: прикинул на глазок, что ему хватит ресурсов (заклинаний, жизни), а главное — времени, чтобы выиграть у меня, используя выбранную заранее стратегию. В конце боя я был почти мертв, но лишь почти — моей последней и единственной единицы здоровья достало, чтобы победить. А моему противнику не хватило одного хода. Небольшая, но летальная ошибка! Очевидно, баг расчета. Корректно написанный ИИ никогда так не ошибется.

Ну а слабые стороны? Человек, в особенности, если это опытный игрок, способен ос-

Герой Кинетов вызывает на подмогу существо. Появились новые красивые эффекты!





Заклинание готово. Остается выбрать для него цель.



новывать бой на предположениях о строении книги заклинаний противника. Поиграв некоторое время, вы запоминаете выигрышные комбинации заклинаний, предпочтительные тактики каждой из рас и так далее. А незатейливый ИИ, построенный только на алгоритмах перебора и прямой оценки вариантов, этого не умеет. В целом, можно, конечно, наделить ИИ способностью к обучению, сделать его адаптивным, но это очень трудоемкая задача даже для относительно несложных игр, а боевая часть "Демиургов" весьма нетривиальна с этой точки зрения. Поэтому вполне естественным выглядело решение научить ИИ пользоваться нашим собственным опытом.

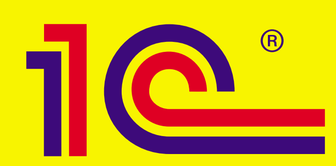
Для начала нашему гейм-дизайнеру пришлось подробно записать свои ходы во время игры. Цель этой умопомрачительно долгой и нудной работы — назначить приоритеты каждому возможному в бою действию. И в результате ИИ не понадобится анализировать все варианты, так как он будет основываться на заранее проставленных приоритетах, выбирая лучшее действие в конкретной ситуации куда быстрее и эффективней. Задача "маркировки" событий не так огромна, как может показаться. Так, одна и та же экспертная оценка может использоваться для целого класса заклинаний определенного типа. Например, существуют заклинания, наносящие прямой урон противнику, скажем, огненные шары. Самая простая экспертная оценка для этого класса заклинаний может звучать так: "Применить заклинание к герою противника, если оно приведет к смерти героя в течение данного хода. Если это невозможно — применить к вражескому созданию, если это приведет к его смерти в течение данного хода; если такого создания у противника нет — применить к герою противника". У первого варианта будет приоритет 1, у второго — 0,8, у третьего — 0,7. Конечно, этот метод сам по себе не сделает ИИ максимально умным, но хотя бы позволит избежать грубых ошибок и сразу же отсечь откровенно слабые варианты.

Проще всего было бы решить проблему медлительности ИИ, ограничив время, отпущенное ему на обсчет различных вариантов развития событий. Чем больше возможности системы, тем больше ветвей будет обсчитано за этот ограниченный промежуток времени. Дело в том, что некоторые ветви с низким приоритетом действий вначале игры могут впоследствии дать прекрасные результаты, ведь экспертная оценка, к сожалению, несовершенна, так как не может учитывать все нюансы реальной боевой ситуации. В результате мы получили бы масштабируемый уровень эффективности ИИ в зависимости от возможностей компьютера пользователя. Владельцы более слабых машин были бы вынуждены играть с более слабым противником, но никто не знает, насколько сильны оказались бы компьютерные враги для пользователей процессоров Athlon или Pentium 4. Проблема в том, что в этом случае ИИ становится непредсказуемым. Чтобы этого не произошло, мы решили ограничить не время, а число операций, которые может произвести ИИ для принятия одного решения. Тогда ИИ на всех машинах будет работать одинаково и, хотя при минимальной конфигурации обсчеты займут большее время, благодаря экспертной системе все же не будет заметно сдерживать бой.

Наши тесты показали также, что некоторые игроки предпочитают отключать автоматическую камеру. Идея избавить игрока от ручного управления камерой и автоматически показывать ему наиболее красивые ракурсы сама по себе, по-моему, хороша, но она нуждается в дополнительной доработке и многочисленных экспериментах. Это тяжелый путь проб и ошибок. В следующий раз мы расскажем вам, насколько удачно мы его одолели.



КРУТОЙ СЭМ: ПЕРВАЯ КРОВЬ



КОНКУРС, СНОВА КОНКУРС!

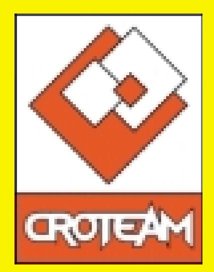
КОНКУРС SERIOUS SAM НА ЛУЧШУЮ КАРТУ



Торговая марка Genius (www.genius.ru), компании “1С” (www.1c.ru), “Логрус” (www.logrus.ru) и журнал Game.EXE (при поддержке издательского дома “Компьютерра”) имеют честь сообщить вам о конкурсе на лучшую народную карту к игре Serious Sam!



СРОКИ ПРОВЕДЕНИЯ КОНКУРСА
Сентябрь — декабрь 2001 г.
Прекращение приема уровней на конкурс — 31 декабря 2001 г.



РАБОТЫ-УЧАСТНИКИ КОНКУРСА
Карты (в том числе моды) для одиночной игры.



ПРИЗ ЗА ПЕРВОЕ МЕСТО

Компьютер Genius 845: процессор **Intel Pentium 4 1,7 ГГц**, память 256 Мбайт (2*128 Мбайт RIMM), материнская плата **Gigabyte** GA-8TX-C, винчестер **IBM** IC35L040 (40 Гбайт, 7200 rpm, UltraATA100), видеокарта **Leadtek** WinFast **GeForce3** (64 Мбайта видеоОЗУ), **DVD-ROM NEC** DV5800, звуковая карта **Genius Sound Maker Live 5.1**, монитор Genius 17”, колонки **Genius SW-5.1 Surround** , дисковод NEC 3,5", модем **Genius 56K**, корпус Genius Venus (ATX), клавиатура Genius KB-16M, мышь Genius NetScroll+, ПО Microsoft Windows ME + DrWeb.
Приз предоставлен компанией “Бюрократ”.







ПРИЗ ЗА ВТОРОЕ МЕСТО

Видеокарта **ASUS GeForce3 Deluxe**.
В комплект поставки входят игры Messiah, Sacrifice, Star Trek: New Worlds, программа для обработки видео Ulead VideoStudio и 3D-очки!
Приз предоставлен компанией “1С”.



ПРИЗ ЗА ТРЕТЬЕ МЕСТО И СПЕЦИАЛЬНЫЙ ПРИЗ

Видеокарты **MCI StarForce Pro** 64MB DDR SDRAM. Призы предоставлены компанией “1С”.

СПОНСОРЫ И ОРГАНИЗАТОРЫ КОНКУРСА
Компания “Бюрократ” (www.genius.ru)
Компания “1С” (www.1c.ru)
Компания “Логрус” (www.logrus.ru)
Журнал Game.EXE

КОНТАКТЫ ПО ОБЩИМ ВОПРОСАМ
Игорь Исупов
(garry@game-exe.ru)



КАЖДЫЙ ИМЕЕТ ПРАВО НА СВОЕГО СЭМА!

НАСТАВЛЕНИЕ 2: ПРОСТРАНСТВА ЛИКОВАНИЯ

Максим БЕРЕЖНОЙ

Продолжаем разговор… В прошлый раз мы изучили основы работы с Serious Editor, редактором уровней игры Serious Sam, научились создавать комнаты, текстурировать поверхности, добавлять архитектурные детали, работать со светом и тенями, соединять две различные области на уровне. В актив можно записать также умение включать в нашу карту игровые объекты (монстров, оружие, боеприпасы), общее знакомство с архитектурой движка игры, CSG, концепцией областей (layer), секторов… Ну что ж — задел солидный, хотя для победы в конкурсе его явно маловато…

По идеологической части: вы, разумеется, уже носите в голове собственный уровень, он снится вам ночами, у вас имеются ясные ответы на вопросы: чем он привлечет играющего, что отличит его от себе подобных. Разработана основная концепция, от начала и до конца определен сюжет и оценены возможности движка и собственные силы воплотить задуманное; окончательно ясна стилистика будущего уровня: подобраны текстуры, подмечены интересные архитектурные детали и находки, кои творчески переосмыслены и даже лежат на винчестере в качестве префабов; продуманы маршруты следования игрока, препятствия, которые следует преодолеть, и награды за их преодоление. Перед вами лежит листок бумаги с контурами будущего уровня, а также готов черновой макет.

Если так, то продолжим. Если нет, до свидания. Вам уже поздно начинать.

ОХОТНИК ВЫСОКОЙ ТРАВЫ

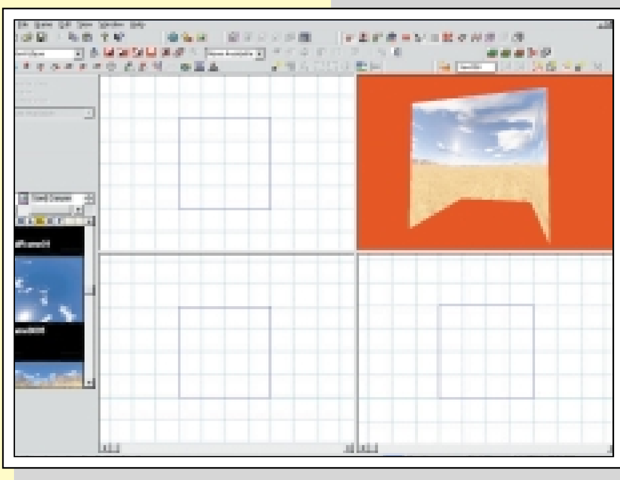
Да, сегодня на повестке дня ООП, огромные открытые пространства... Можно судить наверняка, что именно этой своей особенностью вкупе с чудаковатым и бесноватым геймплеем "Сэм" обязан долгосрочной прописке на наших винчестерах. Страдающие от игровой клаустрофобии, радуйтесь! Прошагавший пол-Земли, бодрым кавалерийским аллюром влетевший на экраны мониторов и в анналы истории, он, охотник высокой травы, освобождает вас!

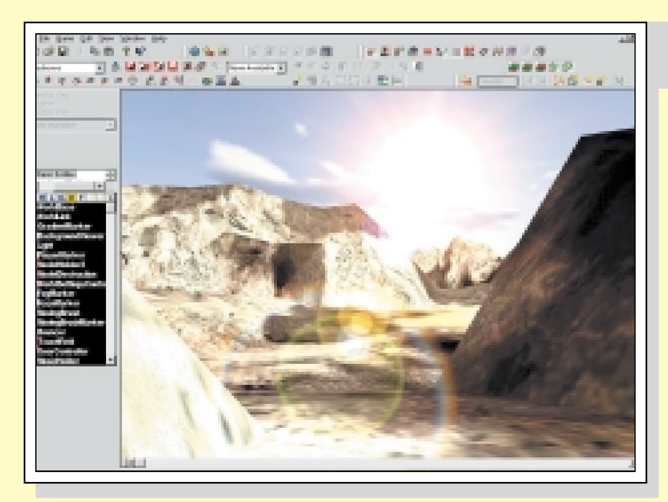
Для начала создаем мегакомнату (будущее открытое пространство) и выбираем нужные размеры — те, что необходимы для нашего уровня (думаю, стоит остановиться на не менее 256 в длину и ширину и 64 в высоту). Накладываем любую текстуру, не важно, какую именно, все равно потом будем текстурировать заново, и добавляем к миру (world). Освещение пока отключаем — яркий солнечный свет мы добавим позднее. Затем подыскиваем хорошую текстуру песка или земли — можно использовать SandWS05 из набора Sand Canyon. И сразу, чтобы не забыть: для пущей реалистичности песка давайте добавим к нему, но уже в качестве Texture 2 (на вкладке Texture), текстуру Stain02 — и наш песочек сразу прибавит в натуральности. Пол комнаты отекстурен, а вот судьба стен и потолка пусть вас не волнует — скоро их вообще не будет...

Можете хоть сейчас поместить объект PlayerMarker на карту, выровнять по земле и протестировать предполагаемое ООП — чтобы убедиться, что неба как не было, так и нет. Продолжаем работать: дело в том, что комната, которую мы создали, является лишь ареной виртуальных игрищ, само же небо будет располагаться совсем в другом месте... Выделяем стенки и потолок нашей мегакомнаты (пол оставьте не выделенным!) и назначаем им флажок Portal — так они станут невидимыми границами сектора. Снимаем выделение с полигонов — и они исчезают.

Теперь давайте разберемся с небом: создаем новую комнату с размерами 64Wx64Lx64H — это и есть заготовка будущего неба. Перемещаем получившийся куб куда подальше, чтобы не мешал возиться с основной картой, в пределах уровня не имеет значения, где он будет находиться. Добавляем его к карте в качестве

Собственно черепная… бррр… небесная коробка.





Слепить! И никаких гвоздей — вот лозунг мой и солнца!

новой области (layer), последнюю же можем уже сейчас обозвать как-нибудь вроде "MySky". Находим текстуры для неба (можно взять их из того же набора Sand Canyon) и выравниваем их как следует — перед нами достойный небесный куб. Переходим в полигональный режим, выделяем все полигоны небесной комнаты и ставим флажок Fullbright ("полная освещенность"). В этом случае теневые карты не будут накладываться на само небо, а нам это и не нужно. Далее необходимо найти объект BackgroundViewer, иначе все труды не имеют смысла: просто переносим его из окна виртуального каталога в центр или чуть ниже нашей небесной коробки и удостоверяемся, что флаг Active (при запуске карты объект уже активен) в окне его свойств установлен...

В этом месте вам должно быть кристально ясно, чего ради были проделаны все вышеприведенные манипуляции: объект BackgroundViewer, будучи виртуальной камерой, призван "снимать" вид из небесной комнаты и транслировать его на поверхность полигонов основной комнаты, предусмотрительно помеченных нами как порталы. Всего-то. Таким образом, BackgroundViewer — это гипотетическая точка просмотра неба, устанавливая которую ниже центра небесной комнаты вы как бы поднимаете горизонт (правильные значения подбираются опытным путем).

Остались сущие пустяки: в свойствах области (layer) нашей небесной комнаты установить флажки Zoning и Background (будет работать как фон — то, что нужно) и протестировать готовый уровень...

Я ЗНАЮ ТОГО, КТО СПАЛИТ ЭТО НЕБО!

Как вы могли только что убедиться (если делали все по инструкции), небо работает как миленькое, вот только на краях наблюдается некоторый текстурный шум — из-за неточности состыковки. Ничего, сейчас мы это дело поправим.

Переходим в полигональный режим, выделяем стены и потолок небесной коробки, на вкладке Texture ставим флаги напротив позиций Clamp U/V и... готовимся к инфаркту — ибо текстуры "съедут" сейчас самым радикальным образом. Спокойствие, только спокойствие! Предназначение вышеназванных флагов состоит в том, чтобы "размазать" последнюю строку пикселей на текстуре и не допустить тайловости (повторения себя), а это и есть ключ к бесшовному, гладкому соприкосновению текстур. Попробуйте, не снимая выделения с поверхностей, "поводить" текстуры, пока не поймаете их приемлемого расположения (к сожалению, это может занять некоторое время). Потом пройдитесь по каждой стенке небесной комнаты и подредактируйте на вкладке значение Offset — в нашем случае оно должно быть кратным 16.

Ну что... все хорошо, неприятные стыки на небе исчезли, но старине Сэму все равно не по себе. Так и есть — здесь не хватает солнца! Срочно исправляемся: помещаем обычную лампочку (light) в нашу небесную коробку, устанавливив ее примерно туда, где на текстуре неба нарисовано солнце (попробуйте провести воображаемую линию от игрока к нарисованному солнцу и именно на этой линии помещайте источник света). Устанавливаем тип источника света как Directional (направленный свет), а его свойство как Background (фоновый свет), затем разворачиваем его так, чтобы он "светил" прямо в "камеру" (в объект BackgroundViewer). Регулируем Fall-off (для яркого южного солнца советую сразу ставить единиц 100), там же, на вкладке Color, разбираемся с цветом будущего солнечного света (можно добавить немного светло-желтого или оранжевого).

Теперь обратимся к основной комнате. Выделяем пол, который будет принимать на себя солнечные лучи, и на вкладке Shadow устанавливаем флаги Directional, Dir. Ambient и No dynamic, благодаря которым пол начнет "реагировать" на солнечный свет. Там же можно повысить и точность отображения теней — вместо положенных по умолчанию 2 метров давайте допустим 0,5. В принципе, почти все готово. Само собой, потом вы обнесете открытое игровое пространство высокими стенами, чтобы игроки не упирались носом в небо, поместите сюда пирамиды, башни, храмы, колодцы и прочие архитектурные сооружения, однако можно уже сейчас пойти посмотреть на небеса и даже позагорать под ярким египетским солнцем. Хорошего вам загара!

ЛАМПОЧКА СЭМА

Эффект линзы... а куда же без него? Будем слепить Сэма по полной программе! В свойствах нашей лампочки находим параметр Lens flare и меняем его с "none" до "standard reflections" (их там много, подберите понравившийся). Мы установили для солнца световой охват (Fall-off), равный 100 единицам, и если вам кажется, что для эффекта линзы это слишком ярко, можете разделить функции: пусть одна лампочка (солнце) светит, а другая (линза) только дает эффект. Для этого поместите второй световой источник рядом с солнцем, обязательно поставив флаг на Lens flare only (лампочка не будет давать реального света), и экспериментируйте со значением Fall-off до тех пор, пока не добьетесь желаемой интенсивности эффекта. Практика подсказывает, что значение "10" — самое оно.

Итак, вдоволь насмотревшись на небо в алмазах, двигаемся дальше...

ВЕРТИКАЛЬ

Теперь замахнемся на реалистично выглядящую гористую местность. Столь знакомая уровнестроителям проблема — генерация естественно выглядящего ландшафта (горы, впадины, асимметричные неровности) — решена в Serious Editor'е настолько оригинально и блестяще, что впору задуматься, а так ли уж беспочвенны претензии хорватских парней?

Первым делом закрываем редактор — на ближайшее время он нам не понадобится, и открываем... MS Paint — знакомую всем милую раскраску-рисовалку, в которой детишки рисуют на Новый год поздравительные открытки... Но у нас с вами дела серьезные — начинаем созидать естественный ландшафт, поэтому шутки в сторону! Создаем новый рисунок с размерами, соответствующими нашей карте (иначе говоря, если вы задались желанием погонять Сэма на открытом пространстве 512x512, то и размеры Paint-шедевра должны быть аналогичными), и заполняем его абсолютно черным цветом (R=0, G=0, B=0), — это



Город-сад!

самый низ будущей поверхности/низины (усиление оттенка от серого к полностью белому означает пропорциональный подъем уровня земли). Далее, используя суперинструмент "Распылитель", наносим мазки, виртуозно имитируя тектонические наросты и слои. Движемся снизу вверх, как бы наращивая наши Кавказские горы: сначала темно-серым цветом отображаем подножие, затем светло-серым — плато, наконец, белым аккуратно отмечаем вершины. Теперь нам необходимо размыть получившийся шедевр — чтобы перепады цвета (будущие высоты!) не выглядели так резко. Лучше всего для этого подойдет не менее серьезный пакет Photoshop: примените к рисунку несколько раз фильтр Blur (на худой конец подойдет и MS PhotoEditor с эффектом Soft). Сохраните получившуюся картинку как 24- или 32-разрядную TGA в каталог игры.

Возвращаемся к заскучавшему редактору уровней. Открываем любимую карту с небом, жмем на кнопку Create Terrain Primitive и устанавливаем нужные размеры гористой местности (напоминаю, что по ширине и длине она должна соответствовать рисунку и нашей предыдущей комнате, а по высоте быть чуть ниже); Slices per W/Slices per H — это т.н. узловые точки аппроксимации, кои определяют "разрешение" наших будущих гор. Надо ли напоминать, что безудержное и бесконечное увеличение этих значений отрицательно скажется на скорости игры, а значит, итоговом "fun"? Словом, не наглейте в этом месте. Ставим точно в нашу предыдущую основную комнату, регулируем по высоте, находим текстуру TopMap08F2 из набора Sand Canyon и добавляем (AddCSG) к области (layer) основной комнаты (у меня WorldBase). Само собой, на реалистично выглядящие горы и равнины наше творение пока не похоже — основная работа еще впереди. А сейчас сразу сделайте вот что: перейдите в полигональный режим, выделите все полигоны на открытом пространстве (проще всего щелкнуть правой кнопкой мыши на любом полигоне области (layer) и выбрать Select->By textures in sector — гарантия того, что выделятся только многоугольники, принадлежащие данному сектору) и назначьте им флаг Fullbright (на открытых пространствах теневые карты не понадобятся — будем использовать огромную текстуру фальш-света). Затем необходимо оптимизировать мэш — сетку из вертексов и полигонов, составляющих наш ландшафт: опять выделяем все полигоны в этом секторе, щелкаем правой кнопкой мыши, в появившемся меню выбираем Join all possible polygons и... сидим — ждем (или идем пить чай — в зависимости от мощности вашего компьютера).

Небольшое замечание: если после оптимизации структуры полигонов у вас пропали некоторые треугольники, не отчаивайтесь — это ошибки триангуляции, довольно частые спутники процесса в случае, если структура поверхности слишком сложна (состоит из большого количества узловых точек). Лечение: отмените предыдущее действие и попытайтесь "выключить" (не выделять) эти полигоны при следующей оптимизации.

МУЛЬТИТЕКСТУРИРОВАНИЕ В ДЕЙСТВИИ

Самое время заняться текстурированием. Вы не забыли, что мы строим песчаный каньон, состоящий из неприступных скал и песочка на "полу"? Переходим в полигональный режим, выделяем пол — просто проводим, зажав левую кнопку мыши, по предполагаемому полу, после чего исключаем случайно выделенные полигоны гор. Открываем окно Tools info на вкладке Texture и начинаем разбираться: Texture 1 — это основная текстура гористой местности (TopMap08F2), второй текстурой должен быть песок — нажимаем на Texture 2 и останавливаем свой выбор, к примеру, на SandWS05. Все, наш каньон наконец-то обрел песчаное дно.

Следующий шаг очевиден: на остальные полигоны должна быть нанесена текстура скалы. Законный вопрос: неужели опять придется выделять полигоны по одному? Ни в коем случае: предлагаю воспользоваться патентованным средством — цветовой дифференциацией шта... полигонов, когда выделенным полигонам, к примеру, пола, присваивается другой цвет (на игру это никакого влияния не окажет): жмем кнопку Colorize Selection и выбираем цвет — все, дифференциация состоялась. А вот и ее преимущества: щелкаем по горам, а пол остается не выделенным! Для текстур гор второй текстурой выбираем Rocks01 (третьей же текстурой можно попробовать сделать Crumples04).

Следующая часть работы обычно является самой долгой и скучной... Вы заметили, что некоторые наши полигоны лежат до обидного ровно? — теряется природная случайность и хаотическая естественность ландшафтного окружения. Надо это поправить. Переключаемся в вертексный режим и начинаем манипулировать вершинами треугольников: срезаем бросающиеся в глаза прямые, добиваясь натурально выглядящей изломанности граней.

ЕЖИК В ТУМАНЕ

Туман. Как много в этом звуке... Много, но при этом ничего сложного. Берем объект Fog Marker, устанавливаем в том месте на карте, где предполагается затуманивание, и даем ему запоминающееся имя (для легкости будущей идентификации) — предположим, HedgehogsFog. Затем смотрим свойства области (layer), которая содержит сектор с будущим туманом: находим там Fog, в ниспадающем меню ищем замечательное имя нашего Fog Marker'a (лучше привыкайте делать так: Ctrl+Alt+LMB (левая кнопка мыши) на нем же — его имя автоматически появится в списке. Так быстрее и легче связывать объекты, когда их будет много). Теперь переходим в секторный режим и смотрим свойства сектора, который мечтаем затуманить: ищем свойство Fog и в ниспадающем меню находим все то же имя нашего Fog Marker'a. Остались копейки, а именно регулировка параметров самого Fog Marker'a: Color (цвет) и Density (плотность); Attenuation Type (тип ослабления плотности тумана при приближении к игроку) — здесь возможны варианты: линейно, по экспоненте, квадрат экспоненты; Gradation Type (тип градации), по умолчанию это константа (если вы находитесь внутри тумана и начнете из него выходить, то на определенном расстоянии заметите четкую границу между областями тумана и не-тумана), для более гладкого перехода используйте линейный или экспоненциальный режимы.

КОНЦЫ В ВОДУ

С водой тоже не так сложно, как поначалу кажется, и краеугольным камнем здесь будет свойство Content (среда) выбранного сектора, что логично укладывается в портальную архитектуру игрового движка. Определяем сектор, который надо заполнить водой, с двух сторон выделяем невидимый полигон-портал (поверхность будущей воды) — это можно сделать при помощи комбинации Shift+RMB (правая кнопка мыши), помечаем в его свойствах Translucent, выбираем подходящую текстуру воды, регулируем ее альфа-прозрачность, а в свойствах среды сектора устанавливаем параметр "Вода". Готово, купаться подано! Кстати, совет: если реалистичность подводного мира вас не удовлетворяет, можно добавить под воду немного тумана — для создания естественной замутненности.

Раз уж мы коснулись некоторых свойств сектора — ознакомимся с остальными. Кроме "Воздуха" и "Воды", возможны следующие варианты: "Лава", "Холодная вода", "Колья", "Пустынная жара". Весьма примечательны свойства Force (сила гравитации). По умолчанию Force, разумеется, направлена вниз, ну а вы попробуйте устремить ее вверх — Сэм так любит острые ощущения! С помощью Environment можно выбрать предустановленные типы реверберации звуков в секторе (как в пещере, как на ООП и т.д.).

НЕ ЖДАЛИ...

Классический телепорт, как выясняется, довольно простой в изготовлении агрегат. Устанавливаем на карте объект Teleport (это отправная точка телепортирования), регулируем в его свойствах ширину, высоту и площадь контакта рабочей поверхности телепорта; устанавливаем на карте объект Marker (конечную точку телепортирования), даем ему оригинальное имя; в свойствах Teleport'а меняем атрибут Target с None на имя нашего Marker'а. Телепортируйтесь на здоровье!

Но это телепорт для Сэма, а как быть с врагами? Создаем отдельно стоящую замкнутую комнату, подальше от основного уровня (текстурировать и освещать не надо). Помещаем в нее нехорошего человека, к примеру, Bomberman'а, даем ему имя (Rediska1 — почему бы и нет), там же устанавливаем флаг Template (шаблон). Ставим объект Enemy Spawner на карту, обзываем его (Rediska1_Spawner), в поле Template target находим имя нашего Bomberman'а (Rediska1) и вращаем так, чтобы враг после телепортации смотрел Сэму в лицо. Все готово, но как активировать процесс телепортирования?

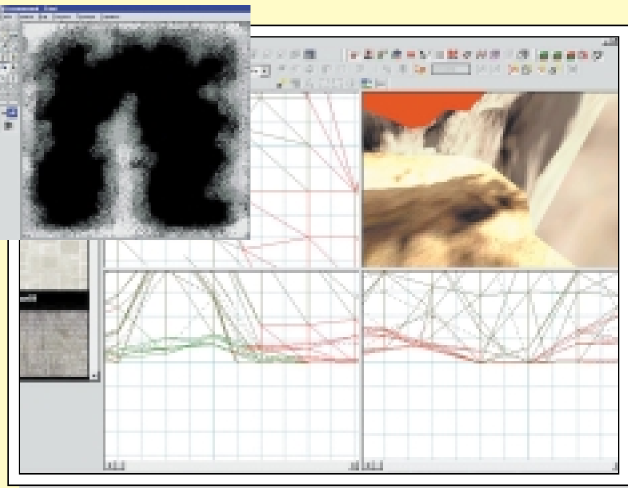
Разумеется, используя триггер, который надо прежде создать. (В принципе, телепорт можно запустить и от контроллера двери, и от оружия — почти от всего, что имеет параметр Target, но давайте все же возьмем общий случай.) Помещаем объект Touch Field на карту, ставим поперек комнаты цельный браш таким образом, чтобы игрок его обязательно коснулся, добавляем к области (layer) сам Touch Field — получился зеленый прозрачный браш, наш триггер! Даем ему имя, а в поле Enter Target выбираем имя Enemy Spawner'а. Теперь, когда игрок коснется триггера, произойдет активация телепорта... на горе самого телепортирующегося...

Что еще... Давайте заглянем в свойства Enemy Spawner'а: поле Total count — сколько несчастных должно телепортироваться; Group size — сколько их будет появляться одновременно; Group delay — задержка перед следующей телепортацией...

ИДЕОЛОГИЧЕСКИЙ РЕВАНШ (ПОЛИТБЕСЕДА #2)

А теперь вольно, дорогие курсанты. Огромные открытые пространства освоены и изучены, и я уже вижу, как ваш Сэм, крича от удовольствия, носится по свежеиспеченной карте, гоняя зазевавшихся монстров...

Но, товарищ Сэм, торопиться надо медленно! А посему давайте подведем промежуточные итоги: на данный момент вы уже можете добавлять к своему уровню открытые пространства, формировать небо, создавать естественно выглядящий гористый ландшафт, работать со средами, создавать воду, туман, бессовестно телепортироваться и телепортировать других. Если все обстоит именно так, примите наши поздравления — вы уложились в навязанный нами темп, ведь лишнего времени не бывает, всегда можно что-то улучшить и усовершенствовать. Даже если потом останется много времени, его можно потратить на подчистку хвостов проекта и тестирование.

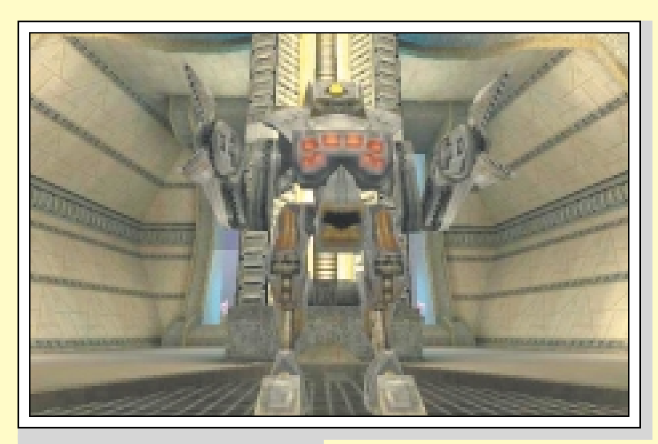


Используя инструмент "Распылитель", начинаем наносить мазки, имитируя тектонические наросты и слои. Легким движением руки наш рисунок превращается во вполне трехмерные горы: манипулируем вертексами, чтобы достичь натуральной изломанности граней.

Вопрос подачи монстров, или, возьмем шире, игрового окружения должен оказаться первым в ряду проблем, стоящих перед игровым дизайнером. От его решения полностью зависит дальнейшая судьба проекта — суждено ли ему разделить славу вместе с Великими или тихо скончаться в забвении от обширного инфаркта и приступов неуважения к себе...

Рассматривая данную проблему, для начала конкретизируем задачу выбора оптимальной подачи игрового материала на примере монстров. И, как всегда, обратимся к классикам кинематографа, а конкретно еще к одной работе Стивена Кинга — кинофильму "Серебряная пуля".

Запомните: сами по себе монстры не могут являться целью и смыслом развития сюжета, грубый натурализм никому не интересен и не нужен, это лишь средство (причем одно из последних) символизации обыденной действительности, наполнение ее скрытыми смыслами — только тогда монстры начнут работать на сюжет, а не наоборот. Обратимся к вышеупомянутому кинофильму: впервые крупным планом и на относительно продолжительное время монстр (в данном случае оборотень) появляется в кадре почти в середине картины (это то место, когда главный герой, мальчик-инвалид, ночью испытывает новую моторизованную инвалидную коляску и на мосту происходит встреча...). Складывается такое ощущение, что режиссер намеренно задерживает выход на сцену монстра, боится его показывать, чувствует, что объективно это самое слабое место картины. Почему? Да потому что основной упор в хорошем фильме ужасов делается на про-



Star Trek Voyager: Elite Force. "Да ведь это робот, и он приехал снизу!" Держу пари, именно так, в лучших традициях массового кинематографа, восклицает сейчас Монро.

работку окружения и то, как оно реагирует на сюжетные события. Окружение, по существу, является собирательным главным героем. Именно здесь, как говорил народный герой Глеб Жеглов, надо лупить в самую "десятку". Так вот, как только все факторы окружения должным образом подготовлены, обстоятельства вступили в свои права, а изменения в окружающей обстановке, привнесенные главным действующим лицом, достигли своего логического предела — тогда и только тогда монстр имеет право показаться на экране. Только тогда вы можете ожидать от зрителя адекватных чувств. Не будет точного попадания — получите гогот. По этой же причине нет смысла смотреть киноленту с середины: чувствуется некий дискомфорт — вы теряете ритм, теряете окружение, атмосферу, а значит — зря тратите свободное время.

Читая вышеизложенное, вы наверняка убедились, что вопрос подачи — вопрос не праздный, но вечно актуальный, тем более для игрового дизайнера. Выше приводились примеры из кино, но вы вполне можете адаптировать это и к игре.

Рассмотрим интересные варианты встречи монстров с игроком.

Во-первых, в расположении и появлении монстров должен быть осознанный ритм. Скажем, игрок некоторое время исследует уровень, продвигается вперед, добирается до центра карты — и тут (о, этот отдаленный топот Скелетов с Клира!) началось! В любом случае расстановка монстров на уровне не должна напоминать посадку помидоров на дачном участке (равномерно по всей грядке, в лунках, через 30 см) — не заставляйте игрока заниматься нудными зачистками, страшные события не должны происходить часто, механическое постоянство появления врагов убивает интерес. Монстры ведь тоже... почти люди, живут стадами в облюбованных местах.

Во-вторых, постарайтесь показать, что монстры живут своей жизнью: стоят перед приборными панелями, патрулируют территорию, чистят клыки, готовят пищу, словом, покажите, что вокруг игрока идет какая-то жизнь и у монстров даже есть своя судьба (высший пилотаж!). Если они просто придурковато стоят, приготовленные к убиению, и ждут игрока — теряется правдоподобие ситуации...

Небольшое отступление. Эти и последующие правила сложились у меня за годы уровнестроительства: изучая игры, добившиеся мировой известности, можно убедиться, что сие есть классика, основа основ использования монстров на уровнях... Тем не менее Serious Sam необычен именно тем, что его авторы даже не пытаются убедить нас в реальности происходящего, напротив, во всем подчеркнутая комиксообразность: монстры свободно телепортируются, механоиды и арханоиды словно сошли со страниц детских книжек-раскрасок, каждый пиксель их цветастых шкурок вопиет бессмертное: "Верить? Нет — мочить, черт возьми!". Это я к тому, что правил без исключений не бывает, и "Сэм" — одно из них: примите навязанную авторами концепцию геймплея и используйте предыдущее правило с поправкой на общую безбашенность игры...

В-третьих, меняйте режимы подачи монстров. Скажем, на одном из уровней SS можно наблюдать спящего арханоида... Кстати, это касается не только расстановки монстров, но и геймплея в целом: если игрок все время бежит вперед, непременно смените режим — дайте ему возможность попрыгать (по двигающимся платформам над раскаленной лавой)... Этим вы разнообразите игровой процесс, избавите играющего от синдрома марафонца — нудного и утомляющего бега по уровням. Или, например, сделайте так: сначала натравите на игрока толпу монстров, чтобы он потерял здоровье и самообладание, аптечек при этом не давайте, а затем... сыграйте в Thief. Именно так! Пусть игрок пробирается между спящими арханоидами (технически это можно реализовать при помощи флажка Sleeping и системы триггеров — получится не совсем "Вор", но похоже), пугаясь каждого шороха. Словом, "переключая" пользователя из одного состояние в другое, дайте ему почувствовать, например, *собственную слабость* — это новое и интересное чувство для игрока в SS...

В-четвертых, передайте ИНИЦИАТИВУ ВСТРЕЧИ с игроком монстрам: пусть они выскакивают на него из темноты, падают с потолка, таранят стены, выламывают двери, в общем, появляются неожиданно и в самое неподходящее время...

За примерами удачного расположения и появления монстров далеко ходить не надо: на одном из лямбда-уровней Half-Life игрок привычно открывает дверь и... сталкивается лоб в лоб с Alien Grunt. Незабываемо! Все правильно: подсознание играющего привыкло к *определенной дистанции* в отношениях с монстрами, и, дабы поломать эту привычку, дизайнер создал такие условия, при которых монстр оказался почти в телесной близости с игроком! Кроме того — какая бодрящая встряска для нервов! Вообще, всегда контролируйте дистанцию между игроком и монстрами, меняйте ее по мере возможности: пусть крик "камикадзе", находящегося за километр, чередуется с появлением врага под вашим носом!

Еще один приятный пример "презентации" нового монстра наблюдаем в игре Star Trek Voyager: Elite Force: когда игрок входит в большой зал, модуль искусственного интеллекта внезапно улетает вниз, в шахту лифта, а через несколько секунд поднимается грузовая платформа, и на ней стоит огромный робот... Подача состоялась! К тому же игрок привык, что враги заходят с тыла или падают сверху, а здесь — крушение стереотипов! — монстр практически вырастает из-под земли!

Подведем итог: интересные варианты встречи монстров с игроком ограничиваются лишь вашей фантазией и возможностями движка. Ломайте привычные стереотипы, расставляйте монстров в самых интересных местах, но не забывайте об игроке: игра должна быть честной — нельзя, чтобы монстр появлялся в сантиметре за спиной персонажа,— и у первого, и у второго должен быть шанс!

А еще, если касаться непосредственно Serious Sam, то мне, честно сказать, не очень нравится, что авторы разбрасываются монстрами направо и налево в огромных количествах. Считаю, что это приводит к инфляции "основного инстинкта" (а вот дедушке, наоборот, нравится)...

ПЕНТАГОН

Речь, разумеется, пойдет о разгоне не только “Пентиумов”, но и всех прочих современных процессоров. Тема, определенно, не нова, и наверняка многие не только слышали о разгоне, но и в полной мере испытали его на своих многострадальных ПК. Я же адресуюсь в первую очередь к тем, кто еще не определился в своем отношении к этому нерядовому занятию.

Стр.114

СПЕЦИАЛЬНЫЙ ИНСТРУМЕНТ–3



“3... 2... 1... Go!” Сегодня мы займемся самой интересной разновидностью “игровых манипуляторов”. Поехали!

Стр.117

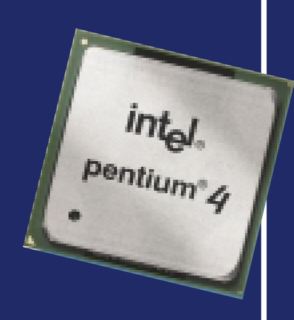
ПАРАД СЛОНОВ



Занудная статистика утверждает, что на них влезет 1000 часов MP3, десяток DVD и 1,893 библиотеки Конгресса. Ходят слухи, что на них поместится даже Windows XP. Итак, сегодня на железной арене самые быстрые, емкие и, разумеется, жесткие!

Стр.122

СЧЕТ НА ГИГАГЕРЦЫ



В последние дни августа на форуме IDF, проходившем в калифорнийском городе Сан-Хосе, корпорация Intel представила новые Pentium 4. Частота 2 гигагерца, в которую так долго не верили скептики, окончательно покорена. Ура, товарищи!

Стр.125

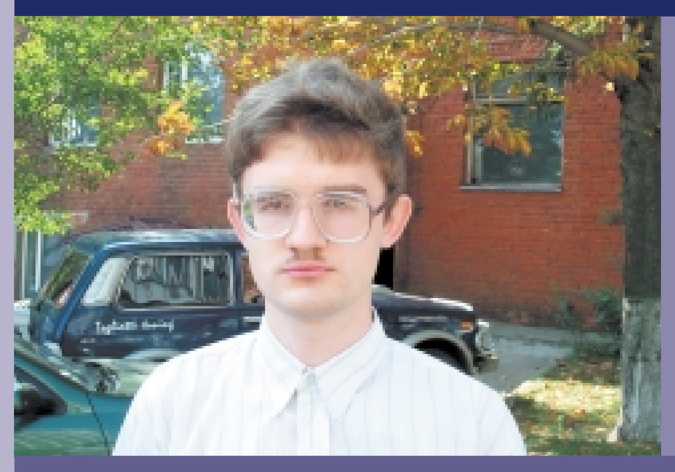
ДВА ДЮЙМА ПЛЮС

Пару лет назад, примеряя себе на стол 17-дюймовый Panasonic P70, я был процентов на 95 удовлетворен покупкой. Разве что раздражало некоторое недержание настроек, из-за чего то и дело приходилось лезть в экранное меню и подгонять изображение по кромке экрана, да невыводимый никакими настройками горизонтальный муар…

Стр.127

ИГРОВОЕ ЖЕЛЕЗО

ПЕНТАГОН



Речь, разумеется, пойдет о разгоне не только "Пентиумов", но и всех прочих современных процессоров. Тема, определенно, не нова, и наверняка многие не только слышали о разгоне, но и в полной мере испытали его на своих многострадальных ПК. Я же адресуюсь в первую очередь к тем, кто еще не определился в своем отношении к этому нерядовому занятию.

Дмитрий ЛАПТЕВ

Рассуждения о разгоне полагается предварять насупленным disclaimer'ом, что ни автор, ни тем более редакция не могут нести ответственность за последствия этого мероприятия. Естественно, формальной отпиской ограничиваться негоже, поэтому о возможных опасностях и мерах предосторожности поговорим ниже и отдельно. А сначала немного о том

ПОЧЕМУ ПРОЦЕССОР СПОСОБЕН РАЗГОНЯТЬСЯ

Легко догадаться, что процессоры одной модели внутри совершенно одинаковы, то есть никакой разницы в технологии производства чипов с разными частотами нет. Тем не менее у кристаллов, даже нарезанных с одной и той же пластины, может оказаться заметный разброс предельно допустимых частот. И хотя тестирование на работоспособность проходят все микросхемы, выявлять для каждой из них оптимальную частоту слишком дорого и нетехнологично. Поэтому маркируются микросхемы партиями, по нескольким случайно выбранным образцам, а чтобы все процессоры наверняка уложились в заявленную частоту, она еще дополнительно занижается.

Более того, в процесс маркировки, кроме технических, подмешиваются маркетинговые соображения, ведь хочется собрать максимум денег, да еще иметь запас для маневра на случай оригинального хода конкурента. А разве можно этого достичь, выпустив на рынок разом всю процессорную линейку? Куда логичнее постепенно, с периодичностью в месяц-полтора и шагом 50-100 МГц, выпускать на рынок новые версии чипов. Таким образом, пока официальной максимальной частотой является, допустим, 1 ГГц, все процессоры, способные работать на этой или даже более высокой частоте, будут промаркированы как гигагерцовые. А наши эксперименты с частотой в таком случае даже разгоном трудно назвать, мы просто помогаем изготовителям выбрать для их детищ оптимальную частоту... Кстати, еще один очевидный вывод из этого обстоятельства: максимальной "разгоняемостью" обладают младшие модели, а самые старшие, достигшие предельной частоты для данного типа процессоров, гнать уже просто некуда.

Практически же разгон стал возможен в эпоху старших 486-х процессоров, как только на материнских платах появились регулировки частоты системной шины и множителя для получения из нее рабочей частоты процессора. Официальных шинных частот сейчас всего три — 66, 100 и 133 МГц (для текущего семейства AMD частота удваивается, а для Pentium 4 учетверяется в чипсете, но опорные частоты у них все равно 100 или 133 МГц). Хорошие платы поддерживают еще ряд промежуточных частот, а отличные — располагают плавной регулировкой с шагом в 1 МГц, причем нередко прямо из Windows, с помощью собственной утилиты. Разгон по шине является самым универсальным и может применяться для любой модели процессора. Но и недостатков у него хватает, например, частоты шин AGP и PCI, получаемые из основной частоты делением на соответствующий коэффициент (см. таблицу), автоматически оказываются завышенными. Для AGP-видеокарт это может даже оказаться кстати — растет скорость перекачивания текстур из оперативной памяти. Но для остальной периферии (звуковая карта, SCSI- и IDE-контроллеры, в меньшей степени — сетевые карты, модемы и т.п.) такой "разгон" совсем ни к чему, и они либо выдерживают его на своем запасе прочности, либо отказываются работать до снижения частоты. Современное и качественное железо терпит умеренный разгон легко, поэтому в новых компьютерах проблема другая: шина не гонится более чем на 10-15 МГц у плат под Athlon & Duron и на 6-8 МГц — у Pentium 4! Виновато, совершенно очевидно, упомянутое удвоение (учетверение) шинной частоты в новых чипсетах. Оно полезно для быстрого обмена со скоростной памятью, но процессорная-то частота рассчитывается на основе "честных" мегагерц, задаваемых тактовым генератором.

Помочь тут должен разгон с помощью множителя, он доступен только для теперешнего семейства AMD и для старых процессоров (до Pentium II 350). Здесь успех зависит только от разгонного потенциала процессора.

Для лучшего разгона допускается увеличение напряжения питания ядра и цепей ввода-вывода процессора, иногда "напрягаются" еще и память с чипсетом. А для отвода избытка тепла в ход идут вентиляторы, достигшие в последнее время

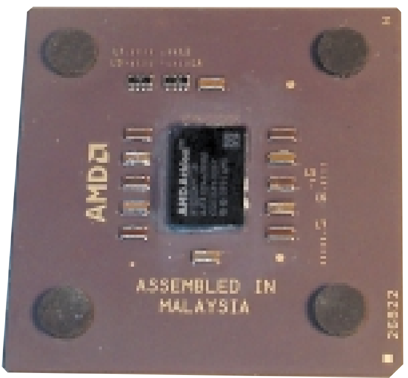
устрашающих размеров и высокохудожественных форм.

БЛИЖЕ К ДЕЛУ

Перед разгоном нужно выяснить, какие из упомянутых регулировок есть на вашей плате. Частота шины чаще всего регулируется из BIOS Setup — в разделе, описывающем настройки чипсета (Chipset Features... или что-то в этом роде). Иногда их выделяют в раздел Frequency/Voltage. В некоторых платах настройки BIOS дополняются (реже заменяются) набором DIP-переключателей. Точно так же обстоит дело с регулировками напряжений и множителей.

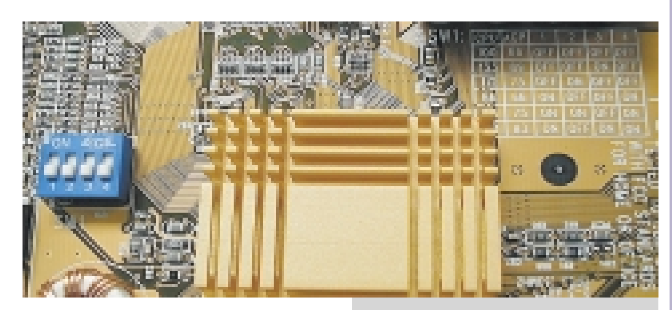
Если с настройками BIOS Setup разобраться легко, то о перемычках придется узнавать из инструкции. Производители абсолютно не приемлют стандартизацию в этом вопросе даже среди своих моделей, не говоря уж о конкурирующих. Поэтому приводить способы регулировок, хотя бы для самых распространенных плат, занятие совершенно безнадежное. Да и откуда узнаешь, что окажется самым распространенным у читающих этот текст? В отсутствие печатного мануала на сайте любого серьезного сборщика материнских плат (обычно www.название_фирмы.com.tw) можно найти полноценный заменитель, часто точную копию в pdf-формате. Кроме способов настройки, потребуется выяснить местоположение аварийного джампера для очистки CMOS-памяти. Он может понадобиться, если переразогнанный компьютер откажется запускаться. Еще удобнее бывает, когда плата умеет сбрасывать частоту до стандартной при запуске с нажатой клавишей Ins (или Home, бывают варианты). А "особо одаренные" умеют даже автоматически анализировать ситуацию, и, если предыдущий пуск привел к зависанию, возвращают старую частоту.

Из конкретных марок плат разгонщики (они же оверлокеры) облюбовали ASUS и ABIT, причем последняя особенно славится любовью к экспериментаторам — достаточно вспомнить двухпроцессорную плату для Celeron'ов или возможность корректировать коэффициенты для PCI- и AGP-шин (во времена слабой периферии это была просто незаменимая опция). Присоединяясь к этому выбору, я бы добавил еще Chaintech (очень любопытные платы, одни из первых начали регулироваться из Windows; жаль только, что не всегда гладко работают) и Gigabyte (раньше не любивший оверлокеров, но в последнее время расщедрившийся на разнообразные настройки). Неплохо себя показали в разгонных тестах платы от MSI, EpoX и Soltek. Причем имеется в виду не только большой диапазон настроек (принципиально ничего не регулируется только у плат, спаянных самой Intel, что немудрено — кому же еще бороться с разгонщиками?). Не менее важно качество изготовления платы, к примеру, дешевые Lucky Star, Super Grace и Formoza, особенно старые модели с частотами шины до 100 МГц, могут вести себя на нестандартных частотах также очень нестандартно. На хорошей же плате северный мост чипсета обязательно закрыт солидным радиатором (а особо нагревающиеся чипсеты VIA KT133, KT266 — даже вентилятором), нет экономии на качественных фильтрах питания, а конденсаторы располагаются так, чтобы даже самый большой процессорный кулер встал без проблем. Разогнанный процессор желательно контролировать на предмет перегрева, к счастью, с аппаратным мониторингом температур и напряжений у современных плат все в порядке. Наконец, истинный оверклокер никогда не купит интегрированную материнскую плату. На картинку, выдаваемую встроенным в i810-й чипсет видеочипом, после сколько-нибудь серьезного разгона шины просто жалко смотреть. Остальные встроенные в него опции — модем, сетевая карта — также по мере разгона имеют склонность пропадать из системы. Память практически перестала влиять на разгоняемость, модули PC133 сплошь и рядом выдерживают до 150 МГц. А когда этого недостаточно, есть еще вариант — недавно появившаяся память PC166.



Достаточно зарисовать карандашом все четыре мостика L1 на процессоре, и множитель можно регулировать средствами материнской платы.

В меньшей степени на разгон влияет периферия, но и о ней надо вспомнить. AGP-видеокарты к высоким частотам адаптировались уже давно. PCI-железо и раньше отличалось покладистостью — за исключением SCSI-адаптеров и звуковых карт с серьезными процессорами (SB Live!), кои исходно сильно греются, а на повышенных частотах могут и перегреться с соответствующими проблемами — ошибками Windows или даже зависанием в играх. Элементарный радиатор на звуковом чипе или хорошее общее охлаждение корпуса снимают вопрос. Но, в отличие от всех этих виртуальных проблем, решаемых по принципу "заглючило — снизил частоту — все стало по-старому", есть одна реальная: не выдержавший разгона IDE-контроллер может попортить файловую структуру на винчестере, и хорошо, если дело закончится ScanDisk'ом и поиском нескольких исчезнувших секторов. Хуже потерять ценные данные. Их, понятное дело, и так полезно архивировать, а уж перед разгоном (да и любым серьезным апгрейдом) подавно.



DIP-переключатели, их назначение напечатано тут же в таблице на плате.

Некогда рекомендовалось подключать винчестеры как можно более коротким кабелем, теперь в этом нет смысла — 80-жильный шлейф, справляющийся с режимами UDMA66/100, имеет хороший запас прочности.

Главной же деталью, определяющей успех мероприятия, будет, конечно, не матплата или аудиокарта, а сам процессор. Потенциал каждого конкретного экземпляра — дело везения купившего его человека, но границы допустимого и методы их достижения для разных моделей — разные.

СТАРЫЕ "КАМНИ"

Среди процессоров, уже не встречающихся в продаже, но все еще активно используемых, самые отзывчивые на разгон — это "слотовые" Celeron'ы. Особенно совсем старые, с частотой до 300 МГц включительно, не имеющие кэш-памяти второго уровня. Впрочем, удачные образцы, разгонявшиеся едва ли не вдвое, по теперешним требованиям все равно слабы даже в разогнанном виде. Celeron 300A и старше (128 Кбайт собственного кэша) гнались в массе своей до 450 МГц, а особо удачные — до 560 МГц. Такой "камушек", да в паре с хорошей видеокартой, и сейчас еще способен порадовать владельца. Потенциал имеется и у Pentium II, причем младшие модели с незафиксированным множителем иногда просто ставят рекорды, а завести 233-мегагерцовую версию на 290 МГц частенько можно даже со штатным коробочным вентилятором. Начиная с 350 МГц множитель зафиксировали, но еще раньше случился переход на более тонкий технологический процесс, так что и эти процессоры, гонимые одной шиной, обычно прибавляли по 50 МГц и больше.

Всерьез говорить о разгоне процессоров AMD можно начиная с семейства Athlon. Первыми были версии для разъема Slot A, поначалу поруганные оверклокерами всего мира. Первые материнские платы для них, за исключением ASUS K7M, не умели регулировать даже частоту шины. Но с выпуском чипсета KX133 и хороших плат на нем дело поправилось, а еще раньше выяснилось, что, разобрав пластмассовый процессорный картридж, можно получить доступ к диагностическому разъему. Тут же появились модули, устанавливаемые в такой разъем и позволяющие регулировать коэффициент умножения и напряжение питания. Причем в таких пределах, о которых раньше и мечтать не приходилось. Устройство несложное, подробности конструкции можно найти в архивах www.tomshardware.ru, а можно поискать в продаже и готовое. Вдобавок делитель частоты для L2-кэша (кэш был отдельным в виде двух микросхем по бокам процессорного ядра) у этого процессора регулировался из BIOS Setup! При хорошем охлаждении все это позволяло разогнаться на 150-250 МГц, а для младших моделей и больше. Отменно охладить процессор можно, обладая некоторыми слесарными навыками. Для этого надо снять штатную металлическую теплоотводящую "плиту" и закрепить подходящий радиатор с вентилятором непосредственно на ядре процессора (как это делается во всех современных конструкциях), а на микросхемы кэша приклеить пассивные радиаторы.

CELERON & PENTIUM III COOPERMINE

Текущее семейство интеловских процессоров разгоняется исключительно за счет изменения частоты шины. Младшие Celeron'ы 566-633 МГц интересны тем, что взамен убогой, по штату им назначенной частоты шины 66 МГц часто удается "воткнуть" 100 МГц. Учитывая, что эта частота также считается стандартной, такой разгон ничем не грозит периферии. А процессор автоматически получается 850-950-мегагерцовым. Напряжение приходится повышать почти всегда, но Celeron не самый горячий процессор, и с охлаждением проблем не возникает. Со старшими Celeron'ами такой фокус устроить гораздо сложнее (приходится довольствоваться промежуточными частотами шины), а Celeron 850 ставится на шину 100 МГц уже законно (то есть имеет множитель 8,5).

Аналогичная ситуация с процессорами Pentium III. Версии для шины 100 МГц, особенно младшие, можно перевести на следующую стандартную частоту — 133 МГц. Особенно хороши для разгона процессоры в SECC2-корпусе, мне удавалось разогнать 550-мегагерцовый до 825 (150 МГц на шине) без увеличения напряжения! Кстати, более прогрессивные процессоры с индексом "B" (изначально рассчитанные на шину 133 МГц) разгонять труднее, даже если есть запас частот на шине.

Ситуация сохраняется и с выходом обновленного варианта Pentium III, ранее известного как Tualatin. Никаких изменений с частотами шин не произошло, множитель зафиксирован. И только уменьшенный с 0,18 до 0,13 мкм техпроцесс снижает рабочую температуру. Что обещает не худшие разгонные характеристики по сравнению со старыми "трешками", с той только разницей, что происходит все за границей 1 ГГц.

Pentium 4, к сожалению, в отношении разгона оказался самым малоценным: очень маленький запас по шине, заблокированный множитель у серийных образцов. Жаль, ведь спроектирован этот процессор именно для работы на высоких частотах и обгоняет тот же Athlon, только имея перед ним фору в 400-500 МГц.

DURON & ATHLON THUNDERBIRD

Как уже говорилось, по шине эти системы далеко не гонятся, но AMD не пожадничала и оставила процессорный множитель незаблокированным. Точнее, позволила разблокировать его пользователям — достаточно зарисовать карандашом все четыре мостика L1 на процессоре. После этого множитель можно регулировать средствами материнской платы. Строго говоря, и множитель, и даже напряжение питания можно выставить, также зарисовывая мостики на процессоре. Но все-таки не пристало оверклокеру экономить на платах, тем более что хорошие платы под эти процессоры (от ASUS, ABIT и EpoX) давно уже обзавелись соответствующими настройками.

Как показала практика, младшие Duron'ы (линейка начиналась с 600 МГц) устойчиво работают на 800-850 МГц, причем без повышения напряжения. 700-е и старше при определенном везении разгоняются и до гигагерца. Athlon, несмотря на больший объем кэша, гонится не хуже Duron'а. Отличие от интеловских ЦП в значительно большем нагреве при той же частоте. Следовательно, большой кулер — обязательный атрибут разогнанного AMD-ЦП, тогда как для интеловских часто достаточно стандартного.

AMD также выпустила 0,13 мкм версию Athlon'а, чья младшая модель работает на 1,5 ГГц, а название носит Athlon4. Гонки продолжаются.

ТЕХНОЛОГИЯ

Можно придумать сколько угодно "самых правильных" методик разгона. Поэтому предлагаемая ниже — лишь одна из возможных, но обкатанная на большом количестве систем. Итак:

1) Установите в BIOS Setup минимальную частоту памяти (100 МГц) и CAS Latency=3, иными словами, задайте наиболее благоприятные параметры. Запретите AGP 4x и fast writes.

2) Если допускается регулировка коэффициента умножения, начните с него. Увеличивать стоит до тех пор, пока сохраняется полная стабильность работы без повышения напряжения. Обнаружив предел, отступите на 0,5 назад.

3) Повысьте частоту шины. Если для Athlon'а вы задумали установить следующее стандартное значение (например, 133 вместо 100), лучше всего это сделать сразу, скорректировав множитель, — так, чтобы результирующая частота процессора не изменилась. Теперь можно попробовать увеличивать частоту шины ступенчато. Если плата поддерживает установку для PCI- и AGP-шин отдельного коэффициента, постарайтесь с его помощью удержать их частоту максимально близкой к стандартной. Именно на этом этапе есть риск повредить данные на винчестере. Но разгон по шине заметнее сказывается на общей производительности.

Предел разгона обычно находится экспериментально, лучше всего остановиться на частоте, когда есть лишь отдельные сбои в программах, и, повысив напряжение питания ядра (тоже ступенчато с минимальным шагом, какой только позволяет ваша плата), закрепить эту частоту.

4) Неудовлетворенные могут еще поднять частоту. Windows, скорее всего, перестанет грузиться. Тогда перед дальнейшим повышением питания ядра можно на 0,1-0,2 В повысить напряжение в цепях ввода-вывода (VIO), а также Vagp — напряжение питания AGP-порта (на минимально возможное значение).

В любом случае, особенно повышая напряжения, контролируйте температуру и сравнивайте ее с первоначальной. Каждые дополнительные 10 градусов сокращают ресурс процессора в 1,7-2 раза, и очень "постаравшись", можно сократить исходные 15 лет (или около того) до 1-2-х.

5) Закончив разгон, верните памяти максимальные 133 МГц; если все пройдет гладко, можно выставить CL=2 и вернуть другие настройки.

В качестве итогового тестирования рекомендую соорудить RAR'ом или ZIP'ом архив мегабайт на 300-400 и раз десять проверить его целостность. Заодно в процессе такого теста можно будет выяснить максимальную температуру, до которой теперь будет нагреваться процессор, загруженный по максимуму.

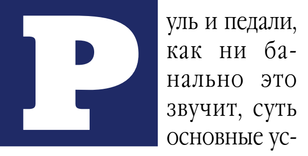
Частота AGP- и PCI-шин при различных частотах системной шины

Системная шина, МГц	66	75	83	100	112	120	133	150
Шина AGP, МГц	66	75	83	66	75	80	66	75
Шина PCI, МГц	33	37,5	41,5	33	37	40	33	37,5

СПЕЦИАЛЬНЫЙ ИНСТРУМЕНТ—3

"3... 2... 1... Go!" Сегодня мы займемся самой интересной разновидностью "игровых манипуляторов". Поехали!

Алексей КАДЫРОВ



Руль и педали, как ни банально это звучит, суть основные устройства для управления автомобилем, следовательно, нам, игрокам, они нужны для "покатушек" в NfS, Insane и иже с ними. От руля прежде всего требуется хорошее возвращающее усилие (иначе точное управление автоматически превратится в бесконечное "отлавливание" болида), а от педалей — более-менее правдоподобная кинематика и опять же хорошее усилие нажатия, чтобы ненароком не заблокировать колеса на мокрой трассе и не перегазовать в повороте... В общем, "чем туже, тем лучше!".

ШИФТЕРЫ

По меньшей мере половина игрокомпьютерных рулей снабжена небольшим рычагом для переключения передач. Толкаем от себя — повышаем передачу, на себя — понижаем. Нереалистично? А другого-то и нет... Точнее, 5-7-ступенчатые шифтеры все же есть, но, во-первых, их очень мало, во-вторых, стоят они довольно дорого, а в-третьих, все равно играть с ними практически не во что (автосимуляторов с поддержкой таких устройств по-прежнему крайне мало). Все чаще рули обзаводятся и "формульными" "крылышками"-переключателями передач, расположенными за рулевым колесом. Что предпочесть? На наш взгляд, и то, и другое! Интереснее пользоваться тем, что больше соответствует реальности. То есть в Screamer 4x4 лучше все же дергать рычаг, а в F1 2000 — "крылышки"...

ПОДКЛЮЧЕНИЕ

USB или игровой порт? Легкий вопрос. С USB вам не придется заниматься самостоятельным добавлением новых устройств (система найдет их "сама"), калибровкой (это тоже автоматически)... Даже драйверы устанавливать зачастую не нужно (это не относится к рулям с обратной связью — там разок вставить диск все-таки придется). С игровым портом, как несложно догадаться, таких удобств не бывает. Посему выбираем USB!

Zykon JoyRider Pro

www.zykon.com	
Цена	$37 (1100 рублей)
Подключение	Игровой порт
Кнопки	6 (2 на руле + 4 на базе)
Педали	Совмещенные
Рычаг переключения передач	Нет
Руль	**2**
Педали	**2,5**
ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ	**2**





Zykon JoyRider Pro.



Эффектная конструкция, превосходящая размерами любой другой протестированный руль раза в полтора, на деле оказалась не просто рулем, а настоящим игровым стендом. Здесь есть и педали, и руль, и джойстик, оснащенный шляпкой-переключателем видов и несколькими кнопками, и рычажок контроллера тяги, и еще четыре кнопки на "базе"... Верхняя секция руля снимается, превращая его в подобие самолетного штурвала, а если еще и разложить в стороны его боковые части, то получится не что иное, как руль мотоцикла (поворачивающийся, правда, практически в вертикальной плоскости). Таким образом, полученная система должна, по замыслу разработчиков, заменить собой сразу несколько видов манипуляторов. Идея, бесспорно, хорошая. Но вот реализация...

Первая беда — игровой порт. Уместить пять-шесть независимых осей, десяток кнопок и POV-hat (шляпку, переключающую направление взгляда) на этом типе подключения нельзя. Как же быть? Перейти на USB? Нет, можно интереснее: у игроков, как ни крути, рук всего две, да и игры редко требуют всех пяти осей и десяти кнопок... Следовательно, одновременно можно использовать только часть из них. Всего инженеры Zykon придумали семь (!) комбинаций, использующих либо руль, педали и несколько кнопок, либо джойстик и педали, либо джойстик и throttle-контроллер, и т.д... Для того чтобы облегчить жизнь пользователям, на базе руля размещен специальный 7-позиционный переключатель, ведающий всеми этими режимами (не забудьте правильно налепить прилагаемые наклейки). И не забудьте откалибровать все, что нужно, перед каждым переключением режима! Для пущего удобства на

"базе" есть пара калибровочных колес... Наконец, настройка окончена. Оп-с! Это был не тот режим. Для игры "в машинки" рычажок должен был находиться на один щелчок левее... Не беда, настоящие герои легких путей не ищут. Переключатель — в четвертое положение (режим "car"). Еще одна калибровка... Хм... почему-то здесь получаются только четыре разные кнопки... Отчаявшись заставить работать это чудо на все положенные ему 33% возможностей, запускаем Need for Speed 5 на том, что есть...

Беда вторая — качество. В погоне за дешевизной Zykon пришлось использовать не просто дешевую, а самую дешевую пластмассу, простейшие "резинки" для возврата руля в нейтральное положение, а о чугунных струбцинах с металлическими же винтами лучше просто помолчать... Руль практически без усилия наклоняется на незначительные углы, из-за чего на большой скорости точно управлять автомобилем приходится нежно наклоняя баранку одними кончиками пальцев, зато на максимальных углах на него только что не "наматываешься"... Кроме того, при активной игре руль постоянно гнется (!), скрипит и вообще недвусмысленно дает понять, что большие нагрузки ему противопоказаны...

В чем мы убедились еще раз, попробовав два других "режима" руля — самолетный и мотоциклетный. Сняв после продолжительной борьбы верхнюю часть баранки (кажется, при этом там что-то хрустнуло...), мы с удивлением обнаружили, что для дальнейшего перевода в мотоциклетный режим даже не обязательно переворачивать, как положено по инструкции, боковые рукоятки штурвала — они и так гнутся практически до прямого положения. Тест в "нормальном" мотоциклетном режиме пришлось прекратить уже после первого пройденного поворота, когда автор этих строк чуть не сломал себе пальцы, задев ими за нижнюю часть базы JoyRider... Неужели нельзя было отодвинуть руль от "базы" еще хотя бы на пару сантиметров? С подобной проблемой, кстати, столкнутся и любители игры на джойстиках: в крайнем левом положении джойстик звонко ударяется о выступающий из правой части "базы" "тахометр". Это, правда, обычно замечаешь уже после того, как ударишься об него большим пальцем...

Красивая задумка была безнадежно загублена никудышной реализацией.



Typhoon Vibration Wheel.



Typhoon Vibration Wheel

www.anubisline.com

Цена	$41 (1150 рублей)
Подключение	Игровой порт
Кнопки	4 на руле + "стояночный тормоз"
Педали	Совмещенные
Рычаг переключения передач	Есть
Руль	1,5
Педали	3

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ
2

Не проходите мимо! Это первый на нашей памяти руль, снабженный настоящим "ручником". Помимо педалей (правда, ужасных), к рулю прилагается отдельный блок, содержащий рычаг для переключения передач и уже упомянутую рукоятку стояночного тормоза. Учитывая чисто спортивное предназначение последнего устройства, в верхнем положении, при котором "ручник" и срабатывает, рукоятка не фиксируется. Саму же платформу с "ручником" можно закрепить за край столешницы отдельной чугунной струбциной.

Пойдя по пути реализма, производитель снабдил свой руль еще одной совершенно уникальной функцией. Речь идет о... регулируемой рулевой колонке (!). Можно не только изменять угол наклона, но и смещать руль вперед-назад. Следующей уникальной особенностью руля оказалась его "база". Собственно, ее здесь нет — есть только небольшая платформа, которая ставится на любую горизонтальную поверхность и укрепляется четырьмя присосками. Проблема в том, что устанавливать ее, скажем, на столе, нет никакого смысла — руль оказывается слишком высоко. Даже в том случае, если вы попробуете примостить платформу на выезжающей полке для клавиатуры. Кроме того, установить само рулевое колесо в вертикальное положение нельзя — даже при полностью опущенной "рулевой колонке" оно оказывается сильно наклоненным. Как быть? Ну, например, можно поставить баранку на стул и зажать ее с боков ногами. Удобно?

Педали отличаются неудачной кинематикой нажатия: давить на них приходится практически вертикально вниз, отчего, во-первых, сильно устают ноги, а во-вторых, становится невероятно сложно продавить педали "в пол".

Впрочем, вершиной концептуализма Typhoon стали даже не рулевая колонка, педали или "ручник", а force feedback. Да-да, это чудо умеет передавать эффекты обратной связи (вы еще не забыли, что руль называется не иначе, как Vibration Wheel?). Причем для этого не нужно устанавливать никаких специальных драйверов — руль будет работать даже в старых DOS-играх! Дело в том, что степень необходимой вибрации он определяет по... ни за что не догадаетесь... громкости звукового сигнала! Подключаясь параллельно с колонками, баранка начинает вибрировать на особо громких звуковых эффектах. В руководстве пользователя, прилагаемом к Vibration Wheel, музыку рекомендуется отключать вовсе, а звуковые эффекты, напротив, включать как можно громче... К сожалению, добиться сколько-нибудь адекватной работы обратной связи нам так и не уда-


Maxxtro Thunder Wheel.

лось — руль вибрировал очень редко и в самых неожиданных ситуациях.

В результате мы имеем весьма посредственный руль с отнюдь не низкой ценой.

Maxxtro Thunder Wheel

www.maxxtro.ru

Цена	$45 (1350 рублей)
Подключение	Игровой порт
Кнопки	4 на руле
Педали	Совмещенные
Рычаг переключения передач	Есть
Руль	3
Педали	3

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ
3

Мы уже сталкивались с продукцией компании Maxxtro, когда тестировали геймпады (см. #8'01): необычный Freestyler Gamepad JPD-2F0, оснащенный датчиком наклона, снискал весьма положительные отзывы. А вот Thunder Wheel, будучи лучшей "баранкой" этого производителя, оказался в аутсайдерах. Все "слишком просто"!..

Незатейливый "бублик" с покрытием из красной резины, четыре круглые кнопочки, рычаг, крошечная платформа с двумя педалями... Все это, будто специально, сделано так, чтобы руль не вызывал никаких ярких эмоций (а значит, и сломать его будет не так жалко...). Разве что усилие на руле, создаваемое довольно мощными пружинами, при максимальных углах поворота становится почти запредельным...

Как ни странно, маленькие педали на куцей платформе произвели вполне приличное впечатление. Отказавшись от большой площадки для ног, разработчики наклонили сами педали таким образом, что даже при нажатии "в пол" ступни почти не устают. Жаль только, что работают они (педали) лишь в одной оси.

В целом неплохой, но простоватый и в то же время довольно дорогой "девайс".

Genius Speed Wheel Formula

www.genius.ru

Цена	$55 (1650 рублей)
Подключение	Игровой порт
Кнопки	6 на руле + 4 на рычаге
Педали	Независимые
Рычаг переключения передач	Нет
Руль	3,5
Педали	3,5

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ
3,5

Первое наблюдение: это самый большой руль; своими размерами баранка Speed Wheel больше всех остальных похожа на настоящие рули (нужно ли это компьютерному устройству — другой вопрос). И рычаг... стоп, что это за рычаг такой? Вообще-то он просто замечательный — почти настоящий "автомат", Drive/Neutral/Reverse, но ведь в играх таких не делают... Словом, рычаг "красивый, но бестолковый", и никакой практической пользы — разве что как носитель четырех дополнительных кнопок...

Genius Speed Wheel Formula.



Поворотам этот руль сопротивляется довольно слабо, зато возвращающее усилие по мере увеличения угла наклона нарастает вполне умеренно. А вот кнопки здесь не очень удобные, в особенности те, что расположены ближе к центру, — дотянуться до них, не снимая рук с руля, не так просто (а может, у дизайнера Speed Wheel Formula 10-сантиметровые большие пальцы?..).

Педали оригинальные, но не очень удобные: мягковаты, опускаются слишком низко, да и ноги зафиксировать негде. Примечательно, что в "совмещенный" режим они переводятся не программно, а с помощью специального переключателя "Flight/Racing". Кстати, в отличие от большинства других рулей, здесь педали подключаются не в "базу" руля, а напрямую в игровой порт (одновременно с самим рулем). Очень удачное решение. Провод от педалей, протянутый к рулю, всегда был самой "цепляющейся" деталью подобных устройств.

Неплохой, хотя и не лучший руль для своей ценовой категории.



Microsoft Sidewinder Precision Racing Wheel.

Microsoft Sidewinder Precision Racing Wheel

www.microsoft.com/sidewinder

Цена	$52 (1550 рублей)
Подключение	USB
Кнопки	6 на руле + 2 за рулем
Педали	Независимые
Рычаг переключения передач	Нет
Руль	4
Педали	4

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ
4

Лучший из протестированных обычных (без обратной связи) рулей. Почему? Во-первых, Microsoft удалось добиться очень ровного, четкого и упругого возвращающего усилия — как будто бы баранку здесь "возвращают" не пружины, а электродвигатель (правда, не самый мощный). Играть с таким рулем одно удовольствие! Во-вторых, педали. И усилия, и кинематика их движений подобраны весьма удачно (хотя и здесь, как водится, пружины могли бы быть помощнее). Кроме того, мелкомягкие специалисты по эргономике не стали экономить на размерах платформы — на ней легко размещаются обе ноги, практически не соскальзывая с рельефной поверхности. Наконец, это сам руль. Благодаря очень удачной форме и качественным материалам держаться за этот "бублик" приятнее,

чем за многие рули с резиновым покрытием.

Недостатки? В стремлении к надежности (или экономии?) Microsoft отказалась не только от рычага переключения передач, но и от подрулевых "крылышек"-шифтеров. Вместо них на задней поверхности руля разместилась пара обычных кнопок. Честно говоря, нам это решение не показалось удачным — при таком размещении на них слишком просто нажать случайно. Основные кнопки понравились куда больше...

Наконец, понравилась и цена Precision Racing Wheel (а вот это уже очень серьезное достижение!): $50-55 — это дешевле многих других рулей аналогичного класса (и в 2-3 раза дешевле любого серьезного руля с обратной связью). Вот, кстати, неплохая иллюстрация научно-технического прогресса: точно такой же руль, протестированный нами год назад, стоил почти в полтора раза дороже...

Thrustmaster Force Feedback Racing Wheel



www.guillemot.ru

Цена	$140 (4200 рублей)
Подключение	USB
Кнопки	2 на руле + шляпка-переключатель видов + одна 4-позиционная шляпка + 2 шифтера под рулем
Педали	Независимые
Рычаг переключения передач	Есть
Руль	4,5
Педали	3,5
Эффекты обратной связи	5

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ
4,5

Компания "Гильмо" (Guillemot), как всегда, оригинальничает с названиями. "Баранка с обратной связью" своим дизайном повторяет руль Ferrari 456 GT, вместе с очень удобными шифтерами — "крылышками", предназначенными для переключения передач (правда, внешне они кажутся весьма хлипкими и, скорее всего, долго не протянут). Кстати, точно такой же руль уже рецензировался нами год назад (#5'00), только тогда он назывался Guillemot... Видимо, маркетологи французской корпорации, купившей в прошлом году американского ветерана джойстикостроения, посчитали трастмастеровский брэнд более выгодным для продажи своих манипуляторов. Поэтому даже старые модели рулей Guillemot теперь подаются как всем известные Thrustmaster'ы.



Thrustmaster Force Feedback Racing Wheel.

Руль заметно выделяется своим внешним видом (стоит отметить, что Guillemot вообще уделяет довольно много внимания дизайну своих изделий). Качество изготовления, пластмасса и серебристая окраска — все на уровне. Понравилось и резиновое покрытие баранка, без сомнения, лучшее среди всех протестированных рулей, — просто не хочется выпускать из рук! Платформа с педалями тоже проработана от и до: верхние части педалей закреплены не жестко, благодаря чему всегда принимают удобный угол наклона, а сама платформа выполнена не гладкой, а "лесенкой", в результате вы не знаете, что такое соскальзывание ног. Правда, играть без обуви с такой платформой не всегда удобно; кроме того, надежно уместить на ней сразу обе ноги, скорее всего, не получится — слишком мало места (хотя кто же держит левую ногу на тормозе!). Собственно же педали имеют лишь один, но весьма серьезный недостаток: они слишком мягкие. Давить на них приходится довольно аккуратно, потому что оценить степень нажатия по одному усилию практически невозможно. Вот если бы удвоить-утроить количество возвращающих пружин в них — получилось бы почти идеально...

К самому рулю замечание всего одно: несмотря на превосходную форму, его размеры все же маловаты. Людям с особо крупными большими пальцами будет неудобно. Кроме того, рычаг переключения передач не мешало бы сместить правее. К сожалению, все провода подключаются не в платформу с педалями (как показывает практика, это самое удобное решение), а в основание руля, поэтому, убрав после игры "баранку" со стола, потом приходится заново подключать в нее и педали, и сетевой адаптер. Отчасти этот недостаток компенсируется тем, что сам процесс установки/демонтажа FFB Racing Wheel очень прост и удобен: пластмассовая струбцина закручивается очень быстро, помимо этого, на руле предусмотрен поворотный рычаг, позволяющий мгновенно ослабить крепления (подобным образом организованы крепления рулей Microsoft).

Кнопкам-рычажкам-шляпкам уделено не меньше внимания, чем всему остальному. Слева находится шляпка-переключатель видов (POV Hat), с помощью которой чрезвычайно удобно вертеть "головой" в играх, справа — еще одна шляпка, заменяющая собой сразу четыре кнопки. Вот только обычных кнопок на руле всего две, и этого часто бывает недостаточно.

Впрочем, все вышеперечисленное блекнет после включения руля. FFB Racing Wheel оснащен весьма мощным электродвигателем, обеспечивающим не только очень ровное и могучее возвращающее усилие (на максимальном уровне сопротивления лишь немногим уступающее вазовской "копейке"), но и, что более важно, довольно убедительные эффекты обратной связи.

Porsche Unleashed. На старт! Ничего себе... Надо сказать, что пятая часть NfS вообще отличается очень серьезной проработкой эффектов обратной связи, но далеко не все рули позволяют в полной мере эти самые эффекты почувствовать. На холостых оборотах рулевое колесо постоянно подрагивает; стоит прибавить газу — вибрация становится меньше, но намного чаще, "собраннее". С ростом скорости усилие на руле тоже увеличивается. Если на большой скорости задеть параллельно идущий автомобиль, то вместе со звуком удара


Genius Speed Wheel FFB.

руль дернется в противоположную сторону. А от привычки гонять по обочинам очень скоро отвыкаешь, потому что удержать машину при такой тряске становится слишком сложно (длительные выезды на бревенчатую мостовую, в свою очередь, могут вызвать вполне физический дискомфорт). Не готовые к таким испытаниям игроки, разумеется, всегда могут снизить силу "отдачи" в драйверах руля.

Эффекты обратной связи имеют и чисто практическое значение, позволяя лучше ощущать ситуацию во многих играх. Так, в TOCA Touring Cars 2 или в F1 2000 уже через несколько часов игры привыкаешь "на ощупь" чувствовать наезды на бордюры и неровные участки трассы. Во многих симуляторах возвращающее усилие на руле увеличивается с ростом скорости...

Причем если год назад игр с достойной реализацией эффектов отдачи было совсем немного, то теперь уже просто не осталось симуляторов, не поддерживающих обратную связь. Словом, у нас полезность force feedback не вызывает никаких сомнений. А Thrustmaster Force Feedback Racing Wheel — один из лучших рулей, способных этот самый force feedback обеспечить.

Genius Speed Wheel FFB

www.genius.ru	
Цена	$125 (3750 рублей)
Подключение	USB/COM
Кнопки	6 на руле + 2 шифтера под рулем
Педали	Независимые
Рычаг переключения передач	Нет
Руль	4
Педали	4
Эффекты обратной связи	3,5

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ
3,5

Глядя на огромную коробку, в которую упаковывается Speed Wheel, можно подумать, что там прячется, как минимум, руль от "ЛиАЗа". В действительности же оснащенная обратной связью "баранка" оказалась даже меньше, чем обычная Speed Wheel Formula. Снабженный двумя лампочками и светящейся кнопкой с надписью "Force" руль смотрится весьма эффектно, да и по форме удачен. Жаль только, что кнопок здесь всего шесть и расположены они не самым оптимальным образом. Рычага нет: его заменяют два шифтера, приютившиеся позади рулевого колеса. Они не столь удобны, как "крылышки" на руле Guillemot, но, как бы в противовес FFB Racing Wheel, шифтеры Genius кажутся вполне надежными...

Педали традиционны — в меру мягкие, со средней величиной хода. Понравилась большая платформа, на которой при желании можно было разместить и три ноги... Жаль только, что вся проводка, как и на большинстве рулей с отдачей, подключается не к ней, а к основанию руля. Зато на Speed Wheel нет никаких тумблеров/кнопок выключения: постояв какое-то время без дела, руль сам отключает свой "мотор".

С мотором, собственно, и связан главный недостаток руля. Он слишком "легкий"! Возвращающее усилие Speed Wheel FFB зачастую оказывается даже меньше, чем на традиционных "пружинных" рулях. Что уж говорить о force feedback. Сильные столкновения вызывают лишь легкие подергивания из стороны в сторону, а средние и слабые вибрации практически не ощущаются... Честно говоря, даже непонятно, зачем разработчики поместили в самый центр руля кнопку "Force", вовсе отключающую электромотор, — устать рулить на Speed Wheel FFB может только ребенок.

Словом, для своих довольно скромных возможностей Genius Speed Wheel FFB кажется слишком дорогим манипулятором.

СПАСИБО!

Выражаем благодарность следующим фирмам, предоставившим оборудование для тестирования:

Концерн "Белый Ветер" (рули Microsoft, Logitech и Thrustmaster)
Тел.: (095) 928-7392
Интернет: www.whitewind.ru, www.computershopper.ru

Компания "Бюрократ" (рули Genius)
Тел.: (095) 745-5511
Интернет: www.genius.ru

"Стайл Микро Системс" (SMS) (рули Zykon и Typhoon)
Тел.: (095) 956-1225
Интернет: www.sunup.ru

Интернет-магазин W-Store (рули Microsoft)
Тел.: (095) 124-3968
Интернет: www.wstore.ru

ВНЕ КОНКУРСА

УНИВЕРСАЛЬНЫЙ ИНСТРУМЕНТ

Сложившийся дизайн рулей, как ни крути, все же весьма далек от жизни. Баранки, как правило, запросто крутятся одним пальцем на все 90 градусов, а педали легко проминаются даже под ногами 5-летнего ребенка. О тех "пипочках", которые некоторые смеют называть "рычагами переключения передач", лучше и не говорить. А отсутствие педали сцепления... Но есть, есть устройства и для настоящих "драйверов"! И одно из них нам удалось пощупать лично.

Компания Act Labs (www.act-labs.com) производит только одну, но очень серьезную модель руля, называемую **Force RS**. По своим размерам руль заметно превосходит большинство аналогов, при этом поворачивается он в каждую сторону аж на 140 градусов. Все детали, включая "формульные" шифтеры, выполнены на совесть и мигом развевают любые сомнения в своей надежности. Электродвигатель, возвращающий рулевое колесо в центральное положение, по своей мощности существенно превосходит Thrustmaster FFB Racing Wheel. А уж какая у этого руля отдача!..

Педали не уступают рулю. Огромная, специально утяжеленная платформа имеет отдельную площадку для левой ноги (в стандартной поставке Force RS предусмотрено лишь две педали). Педали работают гораздо реалистичнее, чем на любом из протестированных в этом номере рулей, как по усилиям, так и по кинематике. Но настоящий шок вызывает... семиступенчатый шифтер, закрепляемый в любом удобном месте отдельно от руля! Рычаг имеет стальной "скелет" и не боится интенсивной работы, а при включении каждой передачи издает приятное металлическое клацание... Для имитации шести- и пятиступенчатых КПП предусмотрено несколько видов заглушек, ограничивающих ходы рычага только нужными передачами.

Еще более радикальное нововведение — педальный блок с тремя педалями. Сцеплению быть! Платформа специально утяжелена, расширена в задней части (чтобы не сдвинулась даже в случае "экстренного торможения"), а сами педали выполнены из алюминия (!). Жаль, что количество игр, поддерживающих третью педаль, столь ничтожно. Правда, продажи "Clutch Performance Pedal System" начнутся лишь в конце октября, и, возможно, к тому времени появятся и патчи для наиболее популярных симуляторов...

Примечательно, что "по умолчанию" Force RS поставляется без шифтера и с обычным блоком из двух педалей. Все остальное можно докупить и установить потом — и шифтер, и трехпедальный блок, и даже специальные картриджи, позволяющие рулю работать не только с ПК, но и с... PlayStation, Nintendo 64 и Dreamcast. Более того, и шифтер, и педали можно купить и в "универсальной" версии, подключаемой через USB и функционирующей вообще с любым рулем!..

Сколько это чудо стоит? Пока ответ носит скорее теоретический интерес, потому что в Россию продукция Act Labs до сих пор не поставлялась. В Штатах же стандартный Force RS продается за $130. Шифтер стоит еще $60 (универсальная версия, подходящая к любым рулям, — $70), блок из трех педалей — тоже $60 ($80 за универсальную модель для USB).

ПАРАД СЛОНОВ

Занудная статистика утверждает, что на них влезет 1000 часов MP3, десяток DVD и 1,893 библиотеки Конгресса. Ходят слухи, что на них поместится даже Windows XP. Итак, сегодня на железной арене самые быстрые, емкие и, разумеется, жесткие!

Николай РАДОВСКИЙ

Такого мы с вами еще не видели: 80 Гбайт — и всего лишь на одном винчестере! Неужели это возможно? Неужели это работает?

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

Все тестируемые накопители устанавливались в систему с материнской платой ASUS A7V133 (чипсет VIA KT133A), процессором AMD Athlon 1200 (9X133 МГц), 64 мегабайтами PC133 SDRAM и видеокартой Creative 3D Blaster GeForce2 GTS. Диск подключался к первому каналу интегрированного в материнскую плату IDE-контроллера Promise Ultra100 (PDC20265) с помощью 80-жильного Ultra ATA/100-совместимого шлейфа. Другие устройства к этому каналу не подключались. На всех винчестерах создавался один первичный раздел максимального объема с файловой системой FAT32. После форматирования мы устанавливали на подопытный накопитель англоязычную версию Windows 98 SE, патчи для системного чипсета, драйвер контроллера Promise версии 2.00 (Build 11), драйвер видеоадаптера (Detonator 12.41), а также DirectX 8.0. Перед запуском каждого теста диск дефрагментировался.

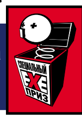
Скорость дисковой подсистемы при работе популярных бизнес-приложений и профессиональных программ оценивалась при помощи тестов Business Disk WinMark и High-End Disk WinMark из пакета WinBench 99 версии 2.0.

Скорость последовательного (линейного) чтения и скорость записи измерялись при помощи WinBench 99 2.0 и HDTach 2.60 соответственно.

Далее, для создания свопинга, повышающего нагрузку на жесткий диск, мы запускали игру Quake 3: Arena v1.17. Скорость в ней измерялась с помощью демо-ролика demo001 в разрешении 800x600 TrueColor при максимальной детализации 32-битных текстур и отключенной компрессии текстур. В этих условиях игре не хватает оперативной памяти, поэтому она вынуждена все время подкачивать данные с жесткого диска. Чем быстрее винчестер отдает нужную информацию, тем выше fps в этом тесте.

Измерения проводились при отключенной синхронизации с VSYNC и минимальной кадровой частоте монитора (60 Гц). Каждый тест запускался по пять раз.

Seagate Barracuda ATA IV ST380021A



Цена	$230
Емкость	80 Гбайт
Интерфейс	Ultra ATA/100
Частота вращения шпинделя	7200 об./мин.
Объем кэша	2048 Кбайт

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ 4,4

Компания Seagate давно и успешно продает винчестеры под маркой Barracuda. Первые "морские щуки" (именно так переводится английское слово "barracuda") увидели свет еще в 1993 году и прославились рекордной для того времени частотой вращения шпинделя — 7200 оборотов в минуту. Естественно, за скорость приходилось платить. Старые "щуки" плавали преимущественно на могучих серверах и рабочих станциях, оснащались исключительно интерфейсом SCSI и стоили весьма нескромно. Так что для большинства смертных Barracuda долго оставалась несбыточной мечтой.

Лишь в 1999 году Seagate решилась сделать своих "щук" более доступными, выпустив серию Barracuda ATA. Эти накопители также вращают диски с частотой 7200 оборотов в минуту, но оснащены "народным" интерфейсом IDE (ATA) и стоят существенно дешевле предков. Сегодня на нашем столе четвертое поколение этих рыбовинчестеров.

Даже внешне Barracuda ATA IV разительно отличается от предшественников. Первые три поколения "щук" не блистали дизайном: нежная механика накопителей покоилась на алюминиевой платформе, закрытая штампованной крышкой. У новейших "барракуд" диски и головки уложены в толстостенное железное корытце и закрыты металлической пластиной, отполированной до зеркального блеска. Вероятно, такая конструкция корпуса обеспечивает улучшенную жесткость и шумоизоляцию, да и зеркальная крышка выглядит очень эффектно.

Потроха новой "рыбы" также весьма необычны. Прежде всего впечатляет плотность запи-



Seagate Barracuda ATA IV ST380021A.



IBM Deskstar 60GXP ICL35L040AVER07.

си: пока только Seagate удалось втиснуть на одну пластину 40 гигабайт данных. Напомним, что "щуки" предыдущего поколения хранили на диске вдвое меньше информации, а конкуренты пока освоили максимум 27-гигабайтные пластины.

Судя по техническим характеристикам Barracuda ATA IV, рекордная емкость пластины достигнута в основном за счет увеличения числа треков, в то время как плотность записи на трек возросла несущественно. Поэтому скорость последовательного (линейного) чтения у новой "щуки" немногим выше, чем у предшественницы. Тем не менее в тестах линейного чтения винчестер ST380021A оставил конкурентов далеко позади. Странно, что при столь внушительной скорости считывания данных скорость записи у Barracuda ATA IV довольно скромна: в соответствующих тестах накопитель пропустил вперед всех соперников. О причинах этого парадокса мы можем лишь догадываться.

Накопитель также не впечатлил временем доступа к данным, затратив на поиск сектора 15 миллисекунд (конкуренты выполнили это упражнение максимум за 13,6 миллисекунды). Причины подобной нерасторопности вполне объяснимы. Как уже отмечалось, Barracuda ATA IV отличается от винчестеров других фирм значительно более плотным расположением треков. Именно поэтому нужный трек "щукам" приходится разыскивать дольше. С другой стороны, из-за высокой плотности записи накопители Seagate, в отличие от 60- и 80-гигабайтных соперников, хранят данные всего на двух пластинах. После ампутации одной пластины винчестеры меньше шумят и слабее нагреваются при работе. Кроме того, Barracuda ATA IV оснащена новыми (и очень тихими!) жидкостными подшипниками. В результате среди всех известных нам жестких дисков ST380021A оказался самым безмолвным. Шум работы его двигателя неслышен вообще, а легкий шелест движущихся головок различим лишь на расстоянии 10-15 сантиметров. В закрытом корпусе плеск "щуки" заглушается вентиляторами, обдувающими блок питания и ЦП.

В высокоуровневых тестах производительности ST380021A выступил весьма достойно, заняв первое место в рейтингах Business Disk WinMark и пропустив вперед IBM IC35L060AVER07 в High-End Disk WinMark. В Quake 3 "щука" оказалась третьей, отстав от винчестеров IBM и Maxtor. Итог: мы решили присвоить этому накопителю "Специальный приз" за удачное сочетание внушительной емкости с серьезной производительностью и почти полной бесшумностью.

IBM Deskstar 60GXP ICL35 L040AVER07



Цена	$190
Емкость	60 Гбайт
Интерфейс	Ultra ATA/100
Частота вращения шпинделя	7200 об./мин.
Объем кэша	2048 Кбайт

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

4,5

ICL35L040AVER07 — флагманская модель серии IBM Deskstar 60GXP, пришедшей на смену линейке Deskstar 75GXP (DPTA). В новое семейство также входят жесткие диски емкостью 40 и 20 Гбайт. По объему этих накопителей нетрудно догадаться, что все они хранят на пластине по 20 гигабайт данных. Именно в этом заключается их основное отличие от предшественников, размещавших на пластине по 15 Гбайт. Несмотря на возросшую плотность записи, максимальный объем винчестеров новой серии снизился (старшая модель семейства Deskstar 75GXP хранила 75 Гбайт). Видимо, маркетологи IBM сочли, что 80- и 100-гигабайтные накопители не будут пользоваться достаточным спросом, поэтому модели с четырьмя и пятью пластинами в линейку Deskstar 60GXP включены не были. Внешне ICL35L040AVER07 почти не отличается от предшественников (в конструкцию корпуса и печатной платы внесены лишь небольшие изменения).

Жесткие диски IBM давно оккупировали первые места почти во всех наших испытаниях. Не скроем, нам было особенно интересно узнать, как покажет себя последнее поколение этих винчестеров.

В низкоуровневых бенчмарках ICL35L040AVER07 отличился рекордно низким временем доступа. Детище IBM лидировало также, хотя и с незначительным отрывом, в тестах последовательной записи, а по скорости линейного чтения данных этот накопитель отстал только от Seagate Barracuda ATA IV.

По результатам Disk WinMark этот винчестер разделил первое место с "щукой" от Seagate, уступив ей в офисных задачах (Business Disk WinMark) и выйдя на первое место в профессиональных приложениях (High-End Disk WinMark). Вероятно, мы поделили бы первое место между этими винчестерами, если бы не результаты Quake 3. В этом тесте ICL35L040AVER07 не оставил конкурентам никаких шансов. Предположив, что столь высокий показатель может быть банальным совпадением, мы решили протестировать накопители при помощи другого популярного шутера — Serious Sam. Выставив максимальную детализацию текстур и отключив текстурную компрессию, мы измерили fps в демо-записи мультиплейерной резни DemoMP01 (в



Western Digital Caviar WD800BB.

этих условиях игра задыхается от нехватки оперативной памяти, постоянно подгружая с жесткого диска многотонные текстуры). Но и с этой непростой задачей ICL35-L040AVER07 справился ощутимо быстрее соперников.

Казалось бы, ценность подобных тестов крайне невысока. Действительно, модули DIMM продаются сегодня едва ли не на вес, и расширить ОЗУ своих систем хотя бы до 128 Мбайт могут даже стесненные в средствах игроки. Тем не менее аппетиты ПО растут с каждым днем, и даже 256 мегабайт системной памяти не страхуют от раздражающего шуршания диском в самом разгаре битвы. Поэтому мы так ценим винчестеры, предоставляющие игре нужные данные максимально быстро! Наш осмысленный выбор.

Western Digital Caviar WD800BB

Цена	$225
Емкость	80 Гбайт
Интерфейс	Ultra ATA/100
Частота вращения шпинделя	7200 об./мин.
Объем кэша	2048 Кбайт

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ 4,1

WD800BB был первым жестким диском, покорившим 80-гигабайтную высоту. Более того, на момент написания этих строк другие IDE-накопители с аналогичной емкостью и частотой вращения шпинделя 7200 RPM на московских прилавках попросту отсутствовали (винчестер Seagate Barracuda ATA IV до магазинов еще не добрался).

При инсталляции этого винчестера мы столкнулись с интересной проблемой. WD800BB прекрасно определялся в BIOS, однако поставляемая вместе с Windows 98 утилита fdisk (с ее помощью винчестер можно разбить на разделы) заявляла, что объем этого накопителя не превышает 12 Гбайт. Тем не менее приказ "создай раздел максимально возможной емкости" близорукая "тулза" выполнила верно, породив нормальный 80-гигабайтный логический диск. В ходе дальнейших экспериментов мы выяснили, что fdisk неспособна использовать всю емкость винчестера, если размеры разделов задавались в мегабайтах. Вместе с тем утилита работала вполне корректно, если объем раздела указывался в процентах от общей емкости жесткого диска. Позже, в процессе подготовки к испытаниям 80-гигабайтного Seagate ST380021A, мы столкнулись с точно такой же проблемой, хотя объем всех 60-гигабайтных накопителей fdisk определяла верно. Похоже, утилита попросту не рассчитана на работу с винчестерами с емкостью, превышающей 60 Гбайт.

WD800BB хранит данные на трех 27-гигабайтных пластинах. Таким образом, по плотности записи данных этот винчестер уступает лишь четвертому поколению "барракуд". К сожалению, в тестах производительности сей жесткий диск не блеснул. В большинстве бенчмарок WD800BB пропустил конкурентов вперед. Впрочем, отставание было не очень значительным, так что назвать этот накопитель неторопливым мы никак не можем. Похоже, что WD800BB просто недолюбливает Windows 98 (насколько нам известно, в Windows 2000 он выступает гораздо увереннее).

(Кстати! Недавно компания Western Digital установила новый рекорд емкости, выпустив 100-гигабайтный IDE-винчестер WD1000BB. Жаль, что до наших бескрайних широт этот мастодонт пока не добрался.)



Maxtor DiamondMax Plus 60 5T060H6.

Maxtor DiamondMax Plus 60 5T060H6

Цена	$187
Емкость	60 Гбайт
Интерфейс	Ultra ATA/100
Частота вращения шпинделя	7200 об./мин.
Объем кэша	2048 Кбайт

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ 4,3

Винчестеры Maxtor крайне редко заглядывают в нашу лабораторию, тем интереснее каждая встреча с ними. По характеристикам этот накопитель очень близок к IBM ICL35L040AVER07: те же три пластины с 20 гигабайтами на каждой, 2-мегабайтный буфер и, естественно, поддержка Ultra ATA/100. Изюминкой серии DiamondMax Plus 60 стала технология DualWave — дополнительный RISC-процессор, позволяющий, по заявлениям Maxtor, ускорить обработку команд в десять раз.

В большинстве тестов производительности 5T060H6 стабильно демонстрировал средние результаты, отставая от винчестеров IBM и Seagate и опережая WD-800BB. Разве что шумел он немного сильнее конкурентов. Впрочем, этот изъян можно исправить с помощью специальной утилиты, уменьшающей скорость перемещения головок и, соответственно, генерируемый ими шум. Загрузить эту программку можно с сайта www.maxtor.com.

СПАСИБО!

Редакция Game.EXE выражает искреннюю благодарность фирмам, любезно предоставившим для тестирования жесткие диски:

"Пирит"	115-7101
ELKO	234-9939
Flash Computers	923-6483

Высокоуровневые тесты

	Seagate ST380021A	IBM ICL35 L040AVER07	Western Digital WD800BB	Maxtor 5T060H6
Business Disk WinMark	7340	7160	6330	6880
High-End Disk Winmark	22600	23200	20700	21800
Quake3 quaver	28,2	36,8	24,7	29,4

Низкоуровневые тесты

	Seagate ST380021A	IBM ICL35 L040AVER07	Western Digital WD800BB	Maxtor 5T060H6
Время доступа (мс.)	15	12,5	13,6	13,6
Скорость чтения внешних треков (Мбайт/с)	42,4	39,5	34,6	38,4
Скорость чтения внутренних треков (Мбайт/с)	27,2	21,3	24,1	22,9
Средняя скорость линейного чтения (Мбайт/с)	36,7	31,5	31,2	31,1
Средняя скорость линейной записи (Мбайт/с)	19,4	20,8	20,3	20,4

СЧЕТ НА ГИГАГЕРЦЫ

В последние дни августа на форуме IDF, проходившем в калифорнийском городе Сан-Хосе, корпорация Intel представила новые Pentium 4. Частота 2 гигагерца, в которую так долго не верили скептики, окончательно покорена. Ура, товарищи!

Николай РАДОВСКИЙ



Меньше года прошло с тех пор, когда пожилой редакционный спел-чекер впервые отловил на железных .EXE-страницах слово "гигагерц". За это время гигагерцовые процессоры успели стать мэйнстримом. На подходе чипы с маркировкой "2 GHz". Сегодня на нашем столе одна из таких числодробилок.

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

Процессор Pentium 4 2 ГГц тестировался в системе с материнской платой ASUS P4T (чипсет i850, Socket 423), 256 мегабайтами PC800 RDRAM (два модуля RIMM по 128 мегабайт каждый), видеоадаптером MSI StarForce 822 (чипсет nvidia GeForce3, 64 мегабайта DDR SDRAM) и жестким диском Seagate Barracuda II ATA ST330630A. Для сравнения приведены результаты Pentium 4 1,7 ГГц, протестированного в аналогичной конфигурации, и Athlon 1400, установленного на материнскую плату ASUS A7M266 (чипсет AMD 760) с 256 мегабайтами PC2100 DDR SDRAM, видеоадаптером MSI StarForce 822 и жестким диском Seagate Barracuda II ATA ST330630A. Параметры CMOS Setup настраивались таким образом, чтобы достичь максимальной производительности систем.

Все тесты запускались в англоязычной версии операционной системы Windows 98 SE, облагороженной DirectX 8.0 и патчами для корректной работы материнской платы. На этот раз мы отказались от явно устаревших тестов ZD CPUmark 99 и ZD FPUmark. Не найдя реальной альтернативы этим бенчмаркам, мы сосредоточились на измерении производительности процессоров в играх. Для этой цели использовалось следующее популярное тестовое ПО: Quake 3: Arena v1.17, Unreal Tournament v4.36, Giants: Citizen Kabuto v1.396, Serious Sam v1.02 и Max Payne v1.01. Все игры запускались в разрешении 800x600 High Color при отключенной синхронизации с обратным ходом луча развертки (VSYNC) и кадровой частоте 60 Гц.

На сладкое мы измеряли время преобразования видеоролика длительностью 3 минуты 36 секунд из формата MPEG2 в MPEG4. Для конвертации использовалась утилита FlasKMPEG версии 0.6 и кодек DivX версии 4.01. Меньшее время этого теста соответствует лучшему результату.

Intel Pentium 4 2 ГГц

НАШ EXE ВЫБОР

Цена	$580
Тактовая частота ЦП	2 ГГц
Эффективная частота системной шины	400 МГц
Производственный процесс	0,18 мкм
Системная шина	Quad Pumped AGTL+
Разъем	Socket 423 или Socket 478
Кэш первого уровня	
данные	8 Кбайт
инструкции	12000 микроинструкций
Кэш второго уровня	256 Кбайт
Расширенные наборы инструкций	MMX, SSE, SSE2

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ
4,8

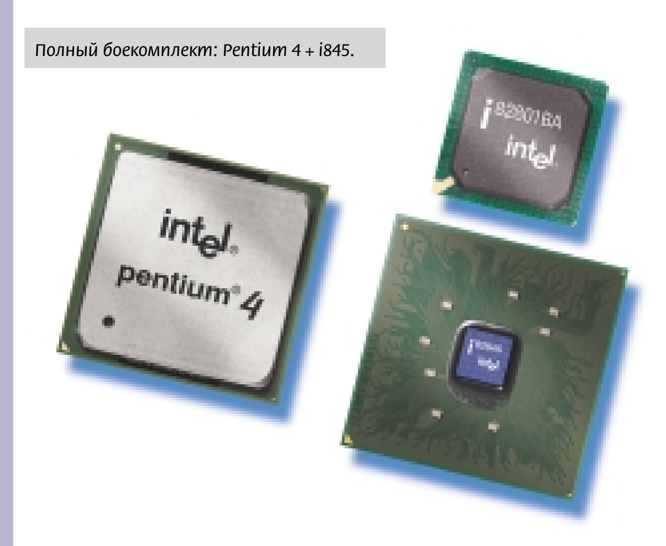
Двухгигагерцовые Pentium 4, подобно предшественникам, построены на базе ядра Willamette, и никаких архитектурных различий между процессорами этой серии нет. Варьируется только тактовая частота, определяемая коэффициентом умножения частоты системной шины (FSB). Поэтому мы не будем повторно рассказывать о начинке новых ЦП, однако их внешность, напротив, заслуживает внимания.

Дело в том, что 27 августа корпорация Intel анонсировала не только двухгигагерцовые процессоры, но и очередной сокет



Pentium 4, гнездящийся в Socket 478.

Полный боекомплект: Pentium 4 + i845.



для них. На смену традиционному Socket 423 (в этом разъеме жили все прежние Pentium 4) приходит Socket 478. Новое гнездо (а значит, процессоры для него) гораздо компактнее, чем Socket 423. Естественно, эти конструктивы несовместимы друг с другом: процессоры для Socket 478 нельзя установить в Socket 423 и наоборот. Современные Pentium 4 выпускаются в версиях для обеих гнезд, но следующее поколение этих ЦП будет жить только в Socket 478. Фактически, у Socket 423 уже нет будущего, хотя первые платформы с этим разъемом появились меньше года назад. Представители Intel утверждают, что дополнительные контакты, появившиеся в новом гнезде, необходимы для стабильной работы процессоров на частотах выше 2 ГГц. Не исключено, впрочем, что процессоры для Socket 478 все же можно будет установить в Socket 423 при помощи специального переходника, однако о запуске таких устройств в производство пока никто не объявлял. Поэтому при покупке системы на базе Pentium 4 мы рекомендуем выбирать конфигурации с Socket 478. Разумеется, производительность процессора не зависит от того, в какое гнездо он установлен, но апгрейд платформы с Socket 423 в будущем может стать серьезной проблемой.

Выпуск Pentium 4 2 ГГц сопровождался радикальным снижением цен на младшие модели этих ЦП. Так, Pentium 4 1,7 ГГц, стоивший ранее $350, теперь продается менее чем за $200. Уменьшить стоимость систем должен также выпущенный в начале сентября чипсет i845. Отличительная черта новичка — поддержка распространенной и дешевой, как спички, памяти PC133 SDRAM. Напомним, что прежде с Pentium 4 сотрудничал только чипсет i850, работающий с дорогой и непопулярной RDRAM. К сожалению, за экономию на ОЗУ приходится платить скоростью: SDRAM значительно сдерживает производительность современных ЦП. Интересной альтернативой, сочетающей высокую производительность со скромной ценой, могла бы стать DDR SDRAM, однако поддерживающие эту память чипсеты для Pentium 4 все еще недоступны. Intel планирует выпустить DDR-совместимую версию i845 только в начале следующего года. Подружить Pentium 4 с DDR SDRAM может также чипсет VIA P4X266, но производители материнских плат опасаются использовать его в своих продуктах до тех пор, пока VIA и Intel не уладят лицензионные споры. Так что полностью раскрыть потенциал Pentium 4 пока могут только платформы на i850. Именно такую плату мы избрали для тестов.

В наших испытаниях Pentium 4 2 ГГц продемонстрировал не только высочайшую производительность, но отличную масштабируемость. Действительно, частота этого процессора всего на 18% выше, чем у Pentium 4 1,7 ГГц, при этом в реальных тестах он опережает предшественника на 8-14%. Отличный результат, если учесть, что производительность остальных компонентов системы не возрастает вместе с частотой ЦП.

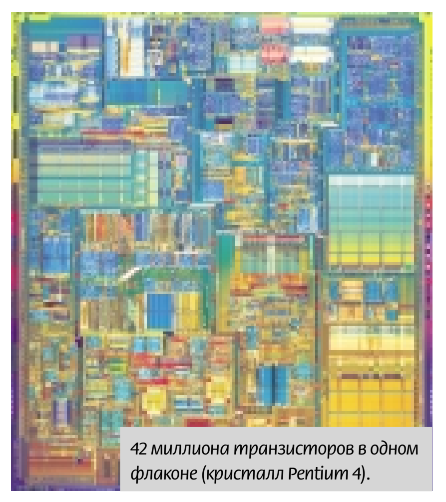
Процессоры AMD, несмотря на их значительное отставание в тактовой частоте, никак нельзя назвать аутсайдерами. Athlon 1400 составил достойную конкуренцию флагману Intel, финишировав наравне с ним в Unreal Tournament, Serious Sam и Max Payne. Двухгигагерцовый болид уверенно лидировал в хитах Quake 3 и Giants, а также при конвертации считанного с DVD фильма из формата MPEG2 в MPEG4 (такое преобразование позволяет значительно сжать видео без серьезных потерь качества). Так что победа в абсолютном зачете и "Наш выбор" достаются Pentium 4 2 ГГц. Правда, стоимость этих процессоров пока очень высока, и по соотношению "цена/производительность" Athlon остается вне конкуренции. Впрочем, ценовая война, стремительно разгорающаяся между Intel и AMD, позволяет надеяться на то, что двухгигагерцовые ЦП скоро станут вполне доступны.

До конца года Pentium 4 получат новое, более совершенное ядро Northwood. Ожидается, что первые ЦП с этим ядром будут работать на частоте 2,2 ГГц. Более того, в лабораториях Intel лучшие экземпляры Northwood уже допрыгнули до 3,5 гигагерц (!!!). AMD тоже не дремлет, планируя в ближайшее время выпустить Athlon с новым ядром Palomino. Покой им только снится. Что ж, понятие "терагерц" редакционному спел-чекеру еще незнакомо. Надолго ли?

СПАСИБО!

Редакция Game.EXE выражает искреннюю благодарность Российскому представительству **Intel** (www.intel.ru), предоставившему для тестирования процессор Pentium 4 2 ГГц.

Отдельная благодарность фирмам **"Пирит"** (115-7101) и **IPLabs** (728-4101), любезно предоставившим тестовое оборудование.



42 миллиона транзисторов в одном флаконе (кристалл Pentium 4).

Таблица 1

	Pentium 4 2 ГГц	Pentium 4 1,7 ГГц	Athlon 1400 МГц
Quake3 demo001	231,5	214,8	185,0
Quake3 pumped	161,8	146,2	133,3
Unreal Tournament	55,6	51,5	55,2
utbench.dem	83,1	74,7	77,2
Giants	111,8	101,7	108,0
Serious Sam SP02	86,1	76,0	88,6
Max Payne Final Scene №2	68,4	61,6	68,9
FlasKMPEG (секунды)	571	651	673

ДВА ДЮЙМА ПЛЮС



Пару лет назад, примеряя себе на стол 17-дюймовый Panasonic P70, я был процентов на 95 удовлетворен покупкой. Разве что раздражало некоторое недержание настроек, из-за чего то и дело приходилось лезть в экранное меню и подгонять изображение по кромке экрана, да невыводимый никакими настройками горизонтальный муар (заметная на однотонном фоне рябь или чередующиеся темные и светлые полоски)…

Дмитрий ЛАПТЕВ

Впрочем, первое не представляло собой криминала — картинка не искажалась, а уезжала на пару миллиметров влево или вправо, второе же было заметно на глаз только в универсальном тесте на муар — на притушенном фоне экрана "Завершение работы" в Windows. Тем не менее, когда представилась возможность обновиться, монитор незамедлительно был продан, а я смог от души помучиться с выбором наиправильнейшей 19-дюймовой модели. Появившимися по ходу дела соображениями мне и хочется здесь поделиться.

Разумеется, 17 дюймов остаются пока еще самой массовой "диагональю", но вовсе не потому, что больший размер избыточен. Для комфортного пользования разрешением 1280x1024 точек (и уж тем более 1600x1200) экран "семнашки" маловат, в Windows же такие разрешения очень кстати. А, к примеру, в стратегических играх с присущими им картами местности, юнитами и филигранной анимацией даже 1024x768 приятно разглядывать лишь на 19 дюймах, иначе все безбожно мелко. Играть же с разрешением 800x600 — это значит почти всегда постоянно прокручивать карту, в итоге игра требует напряжения подстать иной работе, какое уж там удовольствие! Конечно, все это сугубо "imho", подкрепленное испорченным цивилизацией (во всех смыслах) зрением. Для полноты картины нужно вспомнить программы с множеством окошек-панелек: графика, верстка, черчение и т.п., здесь большой экран — производственная необходимость.

А не слишком пока активный переход на новую "диагональ", очевидно, объясняется тем, что хороший 19-дюймовый монитор надо выбирать из второй (дорогой) половины прайс-листа. В то время как даже дешевые "семнашки" работают обычно вполне пристойно, недорогие 19-дюймовые модели могут запросто уступать средним "17 дюймам" в качестве изображения и способны разочаровать даже очень невзыскательного покупателя.



Технический образ идеального 19-дюймового монитора по состоянию на середину 2001 года сложился такой:

1) Рабочее разрешение 1280x1024 при частоте обновления 100 Гц. Дело в том, что минимальные 85 Гц по стандарту TCO откровенно недостаточны для больших экранов, причем картинка может явно и не мерцать, но будет продолжать жить своей жизнью (как бы дрожать). А чтобы пиксели вовсе стояли как влитые, видеоусилитель должен иметь запас по частоте, а не работать на пределе возможностей.

2) Конечно, желателен абсолютно плоский экран, и не только потому, что все последние модели имеют хотя бы плоскую внешнюю поверхность трубки, но и по объективным причинам полного отсутствия бликов и просто другого уровня комфорта.

3) Минимальное присутствие таких пагубных явлений, как муар, плохая фокусировка, геометрические искажения и несведение лучей.

4) Профессиональный лоск монитору создает богатое настройками экранное меню, собственная система цветокалибровки и наличие дополнительных входов BNC и USB.

Пожелания монитору меньше весить и занимать минимум мес-



та тоже уместны, но в меру. Иначе придется покупать монитор с укороченной трубкой. В них, как известно, угол отклонения лучей увеличивают до 100 градусов, вместо обычных 90. Это, определенно, усложняет задачу фокусировки и сведения лучей по краям. А современные 19-дюймовые мониторы и так занимают места меньше, чем 17-дюймовые двух-трехлетней давности.

Остается добавить, что цены на вполне удовлетворяющие таким критериям мониторы держатся на уровне $500.

ВЫБОР МОНИТОРА В ТЕОРИИ...

Несмотря на большой выбор моделей, серьезно различаются лишь мониторы с разными кинескопами. А собственные трубки делают лишь некоторые фирмы. Так, абсолютно плоских трубок всего три. Это Sony FD Trinitron (используется в мониторах самой Sony и в старших моделях CTX). Это самая популярная нынче трубка Mitsubishi Diamondtron NF (кроме Mitsubishi, см. в мониторах NEC, Iyama, Nokia, Belinea, старших Relisys и Samsung). Обе трубки используют апертурную решетку для позиционирования электронных лучей, а потому имеют отличную контрастность и насыщенность цветов. Минус — просматривающиеся на светлом фоне стабилизирующие нити, удерживающие эту решетку от вибраций. А также ступенчатость линий, ведь изображение формируется не из точек, а из очень коротких вертикальных полос.

И, наконец, это кинескоп Flatron от LG, сумевший тем не менее обойтись без стабилизирующих нитей, — лучи в нем направляются жесткой маской с прямоугольными отверстиями. Тут к ступенчатости линий тоже можно придраться, но гораздо заметнее (по крайней мере у виденных мною экземпляров) неидеальная четкость изображения по углам экрана и всюду видный вертикальный муар. Относится это только к 19-дюймовым мониторам, 17-дюймовые Flatron заслуживают всяческой похвалы.

Но кроме абсолютно плоских, есть трубки "flatface", внешняя плоская поверхность стекла которых сочетается с выпуклой (почти плоской) внутренней поверхностью. Такой компромисс не только дешевле в изготовлении, но и позволяет использовать традиционную теневую маску с отверстиями круглой формы, что обеспечивает наилучшую четкость и гладкость мелких деталей, лучшее сведение лучей и прочие блага. В минусах — более "спокойные" цвета, поскольку такая маска больше затеняет электронный луч. Трубки с "плоским лицом" делают Hitachi (ErgoFlat) и Samsung (DynaFlat). Они похожи, только Samsung немного отстает по частотным характеристикам; выбор же зависит от личных пристрастий и, конечно же, от качества конкретного экземпляра монитора.

Чуть в стороне находятся мониторы Philips. Эта фирма сама делает полную гамму хороших трубок (плоских с апертурной решеткой и с теневой маской). Но в Москве такие мониторы редкость, причем недешевая. ViewSonic также обеспечивает себя разными трубками, но, будучи признанным брэндом, ценит свой труд дорого, а мониторы с обозначенными 1280x1024 100 Гц есть только в варианте с апертурной решеткой (PerfectFlat) в крайне дорогой профессиональной серии.

...И НА ПРАКТИКЕ

Выбрав трубку по душе, очень часто можно найти оптимальную модель монитора прямо от ее изготовителя. Это вовсе не обязательно самый дешевый вариант, но так меньше шансов попасть на нечто сомнительного качества. Исключение составляют только трубки Trinitron и DiamondTron: профессиональный монитор вроде Nokia 930C на Sony-трубке стоит $500, Iiyama Vision Master Pro 451 — $580 на трубке от Mitsubishi, и это, пожалуй, лучшее решение, если не принимать близко к сердцу практически невидимые стабилизационные нити и, напротив, вполне зримую высокую цену. Цену можно сбавить, выбрав "родной" Mitsubishi Diamond Pro 920 или даже Pro 92, но во втором случае придется мириться с частотой 85 Гц на рабочем разрешении.

А озабоченных еще и комфортной частотой, отсутствием нитей и гладкой картинкой ждет либо Hitachi CM772, либо LG Flatron 915FT Plus. Второй выделяется ну очень подробным экранным меню, наличием BNC-входа для коаксиального кабеля, призванного донести без помех высококачестотный сигнал с видеокарты, и USB-концентратора для интеллектуального общения с компьютером. Первый лишен всего этого, причем Hitachi умудряется обходиться без BNC даже в своих 21-дюймовых мониторах, вместо этого используется всячески экранированный несъемный VGA-кабель. В меню тоже есть практически все, кроме ручной настройки сведения лучей. Но более всего отличился CM772 качеством изображения: похожий муар я встречал только у ЖК-экранов. Где его, как известно, вообще не бывает: упомянутое "Завершение работы" обнаруживает только геометрически правильно расположенные точки на равномерном темном фоне, в то время как Flatron бороздит экран вертикальными линиями. С дальнейшей подгонкой экрана по кромкам проблем тоже не возникло, хотя "оквадратить" изображение на больших "диагоналях" традиционно сложно — какой-нибудь уголок обязательно норовит искривиться. Не смертельно, конечно, но неприятно.

Но даже принадлежность монитора к элитной модели не гарантирует, что каждый конкретный экземпляр будет одинаково хорош. Следовательно, не остается ничего другого, как завершить процесс ответственного выбора монитора в таком магазине, где допускается подключить пару-тройку одинаковых мониторов к компьютеру с хорошей видеокартой и не спеша погонять Nokia Monitor Test.

Кстати, о видеокарте. К счастью, уже давно нет необходимости выбирать между быстрым 3D и качественным 2D. Карты на чипах nvidia GeForce2 (от ASUS, Creative и прочих известных сборщиков) и ATI Radeon практически не уступают по качеству плоской графики признанному лидеру — платам фирмы Matrox. И наоборот, слабое во всех отношениях видео, встроенное в материнские платы на чипсетах i810 и i815, не тянет сколько-нибудь приличную объемную графику. Вдобавок, как только разрешение превышает 1024x768, замыливается текст, а вертикальные линии дублируются тенями.

